Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 10/96

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

DM 9,90 mit CD-ROM

Die Nr.1 – Das meistgekaufte PC-Spielemagazin

Auf CD-ROM
Grand Prix 2: Fahrzeugeinstellungen
Westwood: Exkl. Videoreportage

Erin Roberts´ Premiere

Privateer 2

Der neue Wing Commander Seite 44

Spielbarkeit
Künstliche Intelligenz
Interface
Grafik und Sound
Alles über...
DUNGEON KEEPER

In der Heftmitte

Dungeon Keeper

16 Seiten Extra

Neu von Novalogic

Comanche 3

... und Armored Fist 2 im Detail Seite 36

Das Spiel zum Film

Star Trek: Generations

Mit Picard und Kirk auf der Enterprise Seite 30



WHAT'S UP DOC?

Happy Birthday, PC Games!

Wer Geburtstag hat, darf sich was wünschen und wird mit Geschenken überhäuft. Soweit die Theorie. PC Games HAT zwar Geburtstag (die erste Ausgabe mit der laufenden Nummer 10/92 erschien vor exakt vier Jahren). Doch beschenkt werden nicht wir, sondern die PC Games-Leser - denn die haben sich das redlich verdient. Schließlich waren sie es, die das Magazin mit dem blau-weiß-gelben Logo zur Nummer 1 gemacht haben. Rund 200.000 PC-Besitzer entscheiden sich Monat für Monat für PC Games - Tendenz steigend. Ehrensache, daß wir auch zukünftig alles daran setzen, um die redaktionelle Qualität weiter zu steigern und ganz einfach noch mehr für´s Geld zu bieten. Versprochen!

Zurück zum Thema Geschenke: Unser erstes Präsent ist diese Jubiläums-Ausgabe, die sich durch ungewöhnlich viele exzellente Neuerscheinungen auszeichnet, die das „eingespielte" PC Games-Team für Sie analysiert hat. Crusader - No Regret, Links LS, Bathomets Fluch und Syndicate Wars sind nur einige Beispiele von vielen. Exklusive Previews und Specials sowie brandaktuelle News runden das gewohnt üppige Informations-Angebot ab. Geschenk Nummer 2: Ein schmucker Beihefter klärt Sie über die jüngste Version von Bullfrogs Dungeon Keeper auf - Thomas Borovskis war vor Ort, hat´s ausführlich gespielt und schildert Ihnen seine Erkenntnisse in einem herausnehmbaren Sonderteil. Genau hingucken: wenn Sie die 10/96 kritisch mit jeder x-beliebigen vorherigen Ausgabe vergleichen, wird Ihnen binnen weniger Millisekunden ein eklatanter Unterschied auffallen. Das ist Absicht! Als kleine Aufmerksamkeit liefern wir nämlich nicht wie üblich eine, sondern zwei (!) Cover-CD-ROMs mit - beide prall gefüllt mit vielen brandneuen, fast durchweg spielbaren Demo-Versionen langerwarteter Titel; dazu gehören z. B. Leisure Suit Larry 7, Schleichfahrt, The Gene Machine und nicht zuletzt die langersehnte Demo-Version von Z, unserem derzeitigen Favoriten im Echtzeit-Strategiebereich. Egal, ob Ihr eigener Geburtstag demnächst akut wird oder nicht: Wenn Sie Ihrerseits Wünsche auf dem Herzen haben, dann schreiben Sie uns, faxen Sie uns, e-Mailen Sie uns! Anregungen, konstruktive Kritik und Fragen aller Art - Leserbrief-Spezialist Rainer Rosshirt liest alles und „brieft" die Redakteure dahingehend, was die Leser wirklich interessiert. Denn wir wollen Ihnen auch in Zukunft ein Magazin bieten, das sich strikt an IHREN Vorstellungen von einem richtig guten PC Spielemagazin orientiert. In diesem Sinne ein aufrichtiges „Dankeschön!" für die jahrelange Treue und das in uns gesetzte Vertrauen.

Ihr PC Games-Team



Foto: Michael Schraut

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

STAR TREK: GENERATIONS & CO.

Das diesjährige Weihnachtsgeschäft steht ganz im Zeichen von Star Trek. Paramount Pictures hat gleich vier Spieleschmieden die Lizenz zum Beamen erteilt. Spectrum Holobyte werkelt eifrig an einer Umsetzung des Kinostreifens Generations, Viacom setzt die Fernsehserie Voyager um, Simon and Schuster Interactive werkeln an dem eigenständigen Spiel Borg, und Interplay entwickelt mit Star Fleet Academy eine Kadettenschule. Um diesem Ansturm kommender Neuerscheinungen in puncto Star Trek Rechnung zu tragen, widmen wir diesem Thema ein großes Special, in dem wir über alle Einzelheiten berichten.

30

REVIEWS

ONLINE

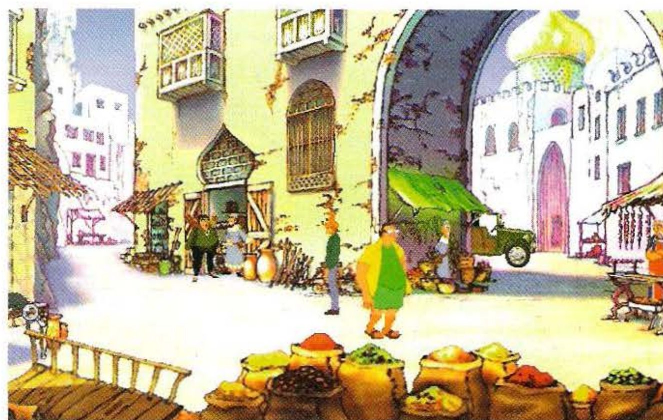
TIPS & TRICKS

CD-ROM

Demos
Absolute Pinball
Bundesliga Manager 97
Dungeon Keeper
Elisabeth I.
F1 Manager 96
Fire Fight
FPS Baseball '97
Gubble
H2O
Hellbender
Hind
Indycar Racing 2 für Win 95
Larry 7
Missionforce: Cyberstorm
Pinball Construction Kit
Rendezvous im Weltraum
Return of Arcade
Schleichfahrt
Syndicate Wars
The Gene Machine
The Mutation of JB
Time Commando
Timelapse
Z

Specials
Command&Contact
Kleinanzeigen
Lesereinsendungen
Reportage: Westwood Studios
Tips und Tricks

Bugfixes/Updates
Afterlife 8-Bit Sound Update
F1 Manager 96 Version 1.11
Mortimer Update
Pro Pinball DOS to Win 95
Pro Pinball V1.52p
Virtual Snooker V1.1 - US
Elisabeth I. Update
Pole Position Update



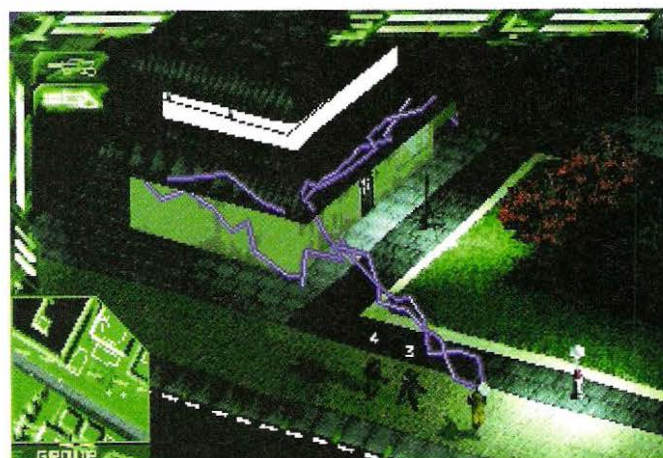
68 **BAPHOMETS FLUCH**

Revolution Software macht alle zwei Jahre ein Spiel - und das ist dann aber auch richtig gut. Nach Lure of the Temptress (1992) und Beneath a Steel Sky (1994) erscheint nun Baphomets Fluch.



56 **DOWN IN THE DUMPS**

Das französische Unternehmen Haiku Studios tüftelt an einem Adventure, für das Adjektive wie „abgedreht" oder „spinnig" noch Untertreibungen darstellen. DID spielt auf einer Müllkippe.



166 **SYNDICATE WARS**

Bullfrog ließ seine Fans lange zappeln, doch jetzt ist es endlich greifbar nah. Ob Syndicate Wars die hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann, lesen Sie in unserem ausführlichen Testbericht.

Gerüchte & News aus Amerika



Markus Krichel schreibt über Origins kostenloses Spiel

Spieldesigner sind nicht gerade die verläßlichsten Menschen. Daher kommt es auch, daß bei weitem nicht jedes Spiel, das irgendwann hoffnungsvoll begonnen wurde, das Licht der **PC-Spielewelt** erblickt. Die Gründe liegen auf der Hand: entweder das Spiel war schlicht und einfach nicht gut genug, oder es wurde einfach nicht fertig oder lag **technologisch** zu weit im Rückstand. Das passiert sogar den Allerbesten. In der Regel verstauben diese Spiele dann im Archiv und werden hin und wieder zur allgemeinen **Erheiterung der Designer** ausgepackt.

Origin führt diese Titel jetzt einem wunderbaren neuen Verwendungszweck zu: Sie werden zum kostenlosen Download auf der Webseite (www.ea.com/origin/) zur Verfügung gestellt. Unter dem obskuren Header „**Grandma Garriotts Halfbaked Games**" findet der erfreute User eine kostenlose Kopie des 3D-Spiels **Transland.** Wunder darf man natürlich keine erwarten, sonst würde das Ding stattdessen in schmucker Verpackung für 89,50 DM im Laden stehen. Statt fetziger Full Motion Video Animation eröffnen handgekritzelte Bleistiftzeichnungen das Geschehen, und in ein paar Stunden ist der Gratisspaß auch schon vorbei.

Aber: Es ist ein Origin-Spiel und war ursprünglich zur Veröffentlichung geplant. Und einem **geschenkten Gaul** schaut man bekanntlich nicht auf die Festplatte. Was für ein **herrliches Konzept.** Man stelle sich vor, andere Firmen würden diese Methode übernehmen! Würden solche **PR-Aktionen** nicht die Bindung zu den Herstellernamen verstärken? Aber sicher doch! Die Aussichten hierfür stehen jedoch denkbar schlecht. Es bleibt also mal wieder Origin überlassen, den anderen eine Nasenlänge voraus zu sein.

Max Montezuma

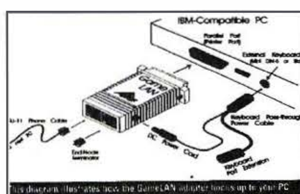
Comeback auf dem PC

Ganz, ganz früher, als ich noch auf dem Familiendinosaurier zur Schule reiten mußte, veröffentlichte **Parker Brothers** ein Plattformspiel mit dem Titel „Montezuma's Revenge", bei dem es, trotz des Titels, nicht darum ging, so schnell wie möglich auf die Toilette zu rennen. Man steuerte vielmehr **Max Montezuma** in einem Spiel, das ebensogut, wenn nicht besser als die Plattformklassiker Jumpman oder Load Runner war. Max hat nun ein Comeback in Montezuma's Return von **Utopia Technologies**. 500 Szenen und 150 animierte Polygonmodelle sorgen dafür, daß Classic Max nicht wiederzuerkennen ist.

Network Solution

Preiswert und für jederman

Netzwerkschlachten gehören zweifellos zum unterhaltsamsten, was PC Gaming zu bieten hat.



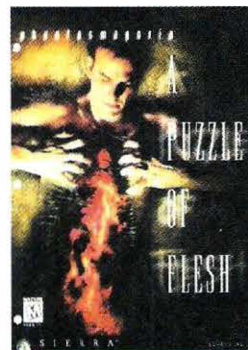
Eine kostengünstige Netzwerk-Lösung bietet Appexx Technologies in Amerika an.

Was könnte schöner sein, als fünf oder sechs Mitspielern in C&C, Warcraft 2 oder Z zu beweisen, wer der regierende **König der Echtzeit** ist. Aber wer hat schon ein komplettes Netzwerk zuhause? Bisher waren Erlebnisse dieser Art auf Büros oder andere Umgebungen mit genug **vernetzten PCs** beschränkt. Appexx Technologies veröffentlicht jetzt ein Game Lan Kit, mit dem bis zu zwölf Computer problemlos und preiswert vernetzt werden können. **Das Set** besteht aus einem Netzwerkadapter, zehn Metern Telefonkabel, Netzwerksoftware und diversen Spielen. Jeder Netzwerkteilnehmer investiert hierfür **ca. 80 Dollar**. Weitere Infos über: **www.appexxtech.com**

Neue Technologie

DVD weiter im Anmarsch

Hersteller bereiten sich bereits jetzt auf die für nächstes Jahr erwartete **DVD-Revolution** vor. Digital Versatile Disks verfügen über die siebenfache Speicherkapazität einer herkömmlichen CD-ROM. **Sierra** arbeitet an DVD-Versionen von The Beast Within, Police Quest: SWAT und **Phantasmagoria 2**. Microsoft, prominentester Fürsprecher für DVD, kündigte bereits jetzt den DVD-Only-Titel Deadly Tide an. Bis sich das System endgültig durchgesetzt hat, ist jedoch zu erwarten, daß neue Titel **gleichzeitig auf DVD und CD-ROM** angeboten werden oder CD-ROM-Versionen mit Coupons für kostenlose DVD-Versionen ausgeliefert werden.



Phantasmagoria ist eines der Spiele, die für DVD erscheinen werden.

Wing Commander 5

Neue Aliens, kein Mark Hamill



In letzter Sekunde erreichte uns eine Meldung zu Wing Commander 5. Wie ein Insider bei Origin verlauten ließ, werden Adam Foshko und Mark Day den nächsten Teil der Weltraum-Saga produzieren. **Richard Garriott** wird sich also nicht, wie erste Gerüchte besagten, selbst in den Regiestuhl schwingen. Die Produktion beginnt zum Jahreswechsel, was auf einen Erscheinungsteam um **Weihnachten** 1997 schließen läßt. Die Story wird wieder komplett eigenständig sein: **Mark Hamill** wird nicht die Hauptrolle spielen, aber sein Nachfolger soll irgendwie mit ihm verbunden sein (Bruder, Sohn, Cousin). Außerdem taucht eine **neue Alien-Rasse** auf, die den Kilrathis in puncto Brutalität und Rücksichtslosigkeit weit überlegen ist. Die schon mehrmals erwähnten „**Maniac Missions**", eine Zusatzdiskette zu Wing Commander 4, sind noch nicht gestorben. Allerdings zieht Origin in Erwägung, vielleicht ein Spiel aus der **Ich-Perspektive** daraus zu stricken.

Die **Zeichentrickserie** Wing Commander läuft in der Zwischenzeit so gut an, daß der amerikanische Kabelsender USA überlegt, auch eine Serie zu Ultima zu produzieren.

Adventure & Rollenspiel & Interaktiver Film



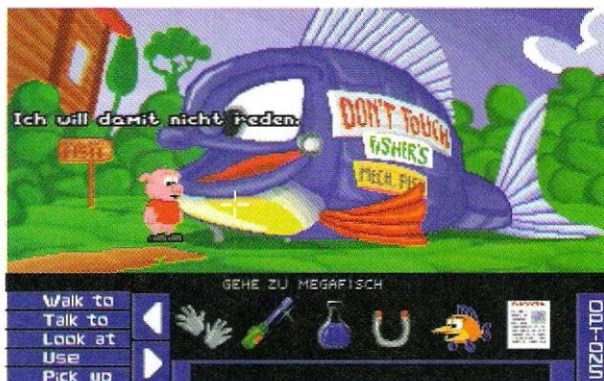
Thomas Borovskis sorgt sich um das Adventure

Haben Sie sich eigentlich schon einmal Gedanken über **Künstliche Intelligenz (KI) in Computerspielen** gemacht? Wenn Sie jetzt Nein sagen, könnten Sie sich gewaltig täuschen. Denken Sie beispielsweise einmal an Command & Conquer - und wie oft Sie sich schon über **das hirnlose Verhalten der Tiberiumsammler** geörgert haben. Fast jedes moderne Computerspiel profitiert nämlich vom möglichst intelligenten Verhalten seiner Charaktere. Seien es die Fußballer in FIFA Soccer, die Kung-Fu-Kämpfer in Virtua Fighter oder die Fahrzeuge in F1 Grand Prix 2. Da die meisten Hersteller diesen Punkt erfaßt haben, werden auch immer größere Anstrengungen darauf verwandt, die Charaktere so „klug" wie möglich zu machen. Denken Sie jetzt an das Genre der Adventures, in dem der Spieler wohl am meisten mit anderen, **künstlichen Lebewesen** kommuniziert, Fragen stellt, verhandelt oder sich einfach nur unterhält. Ist Ihnen schon aufgefallen, daß sich gerade in diesem Genre kein Programmierer irgendwelche Gedanken über KI macht? Es ist in jedem Adventure immer wieder dasselbe: Man trifft auf eine Person, bekommt einen Fragenkatalog präsentiert, klickt sich lustlos durch alle Themen und hört sich doch **nur ständige Wiederholungen** an. Mit der Einführung der Sprachausgabe wurde das nicht besser - eher noch schlimmer. Gerade als einige Firmen sich Gedanken über intelligente Parsersysteme machten, wurden diese Überlegungen im Keim erstickt. Ich für meinen Teil würde auf 5.000 gesprochene Sätze gerne verzichten, solange ich nur ein kleines bißchen das Gefühl hätte, mit einem halbwegs „intelligenten" Wesen zu kommunizieren. Wenn die Hersteller nicht bald erkennen, daß dieses Genre langsam, aber sicher immer dümmer wird, während andere Spiele durch ihre KI ständig interessanter werden, sage ich dem Adventure **keine rosige Zukunft** voraus.

The Mutation of JB

Eins-zwei-drei - Ferkelei!

Die **österreichische Softwarefirma Neo** (u. a. bekannt durch Whales Voyage) werkelt derzeit an der Fertigstellung eines Grafikadventures im guten, alten Stil. The Mutation of JB versetzt den Spieler in die Rolle eines kleinen Jungen, der von einem durchgedrehten Professor in ein Ferkel transformiert wurde. Obwohl JB allen Grund hätte, dem Professor kräftig die Glatze zu polieren, muß er sich **in Ferkelgestalt** auf die Suche nach dem Alten machen. Der wurde nämlich nach dem zweifelhaften Erfolg seines Experiments von Außerirdischen entführt. Wir rechnen in einer der nächsten Ausgaben mit der reviewfähigen Version.



Ein Adventure der alten Machart erwartet uns demnächst von Neo Software. Ob The Mutation of JB ein ähnlicher Erfolg wird wie Indy 4?

Descent to Undermountain

Descent meets AD&D

Mit einer **völlig neuen 3D-Engine** will Interplay sein Rollenspiel Descent to Undermountain ausrüsten, das heuer noch erscheinen soll. Die **stark weiterentwickelte Descent-3D-Engine** soll, ähnlich dem Action-Shooter Quake, zahlreiche aus Polygonen zusammengesetzte Charaktere bieten, die sich in der Höhlenwelt absolut realistisch bewegen. Obwohl wir uns derzeit noch nicht vorstellen können, wie Interplay es schaffen will, die **rollenspieltypischen AD&D-Regeln** in ein derartiges Szenario einzubetten, verspricht man ein Rollenspiel-Erlebnis der klassischen Sorte.



Sieht aus wie ein Actionspiel, ist aber keines!



Ultima Underworld-Fans können sich freuen: D.T.U. soll Rollenspiel und 3D-Echtzeit-Grafik verbinden.

Evidence

Ultimativer Genre-Mix?

Adventure-Elemente der herkömmlichen Sorte genügen Microids (deutscher Partner: BMG) nicht für ihr neuestes **Krimi-Abenteuer** Evidence. In den spannenden Adventure-Plot, in dem der Spieler als Fernsehjournalist den **Mordfall an einer Kollegin** aufklären soll, werden zahlreiche kleine Actionspiele eingewoben. Shoot ´em up-Duelle, Verfolgungsjagden und weitere Mini-Spiele sollen den Adrenalinpegel des Spielers in ungeahnte Höhen treiben. Erste Bilder deuten auf ein **grafisches Spektakel** hin, das bislang seinesgleichen sucht. Bleibt zu hoffen, daß uns kein weiterer Interaktiver Spielfilm blüht, sondern echtes Gameplay.



Hier grüßt der Render-Computer! Der Detailreichtum...



...der Grafik ist beeindruckend. Evidence kommt noch 1996.

Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über die olympischen Spiele

„Termine sind dazu da, um verschoben zu werden." Diesen Spruch scheinen sich viele Softwarehersteller **zum Vorsatz** gemacht zu haben. Nehmen wir folgendes Beispiel: Anfang August verfolgte ein großer Teil der Weltbevölkerung die **olympischen Spiele** in Atlanta. Mit Begeisterung, mit Enthusiasmus. Viele dieser Menschen wollten mit Sicherheit die gleiche Spannung auch am heimischen PC erleben - und was ist passiert? Jedes Mal, wenn Sie frohen Mutes den lokalen Spielehöker aufsuchten, bekamen Sie die gleiche Antwort: „Hat sich schon wieder verschoben, erscheint aber ganz sicher nächste Woche!"
Warum werden **horrende Beträge** in „offizielle Lizenzen" investiert, wenn das Spiel noch nicht einmal Wochen nach dem jeweiligen Event fertig programmiert ist? Lassen Sie mich einmal überlegen...
Wie wäre es denn mit folgender Lösung: Die Spielehersteller bringen ihr angekündigtes Programm 1996 gar nicht mehr auf den Markt, sondern lassen sich gemütlich zwei bis drei Jahre Zeit, um es dann pünktlich zur **nächsten Olympiade** in Sydney zu veröffentlichen. Das würde eine Menge Programmierarbeit sparen und sicherlich den Hype um das Produkt erhöhen. Es gibt nur eine Sache, **die** unbedingt beachtet werden sollte: **der Erscheinungstermin** sollte diesmal eingehalten werden, sonst wird's peinlich.
Mal im Ernst: ist es wirklich so schwierig, einen Titel so zu planen, daß er auch wirklich **zum richtigen Zeitpunkt** im Regal steht? Nichts ist doch spannender als die favorisierte Sportart, die man soeben live im Fernsehen verfolgt hat, auch am PC „ausüben" zu können. Das gilt nicht nur für die olympischen Spiele, sondern auch für Fußball und die Formel 1...

Iron & Blood

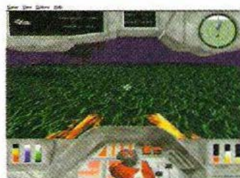
3D-Schwertkampf

Das ist wirklich innovativ: Acclaim verwendet die erstklassige **AD&D-Lizenz** nicht nur für Rollenspiele, sondern auch für spektakuläre **Kampfsportspiele.** Iron & Blood ist das erste Spiel dieser Reihe und trägt den Untertitel „Warriors of Ravenloft". Geprügelt wird mit Waffen in allen Variationen und Formen, bevorzugt aber mit gigantischen Zweihändern. **16 verschiedene Kämpfer** streiten sich vor **18 teilweise animierten Hintergründen** um den Titel des besten Kriegers. Dazu stehen insgesamt 64 Waffen und 250 Special Moves zur Verfügung. Erscheinen soll der Titel noch im November.

Hellbender

Nachfolger zu Fury3



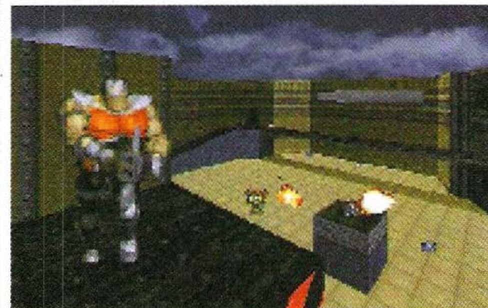


Die neue SVGA-Optik macht Hellbender zu einem gelungenen und würdigen Nachfolger von Fury3. Die Landschaften wirken jetzt noch realistischer.

Der zweite Streich von Microsoft ist der **Nachfolger von Fury3.** Hellbender bietet diesmal nicht nur VGA-Auflösung, sondern auch allerfeinste SVGA-Grafiken. Die Engine benutzt die Softwareschnittstelle **DirectX 2.0** und ist dadurch sehr viel leistungsfähiger geworden. Gespielt wird entweder auf eigene Faust oder mit bis zu **acht Spielern im Netzwerk**. Ein Spiel, auf das Actionfans sicherlich gewartet haben.

Eradicator

3D-Actionspiel



Plattformen und Aufzüge spielen auch bei Eradicator eine große Rolle.



Mit Kontrollmonitor sind Sie immer Herr der Lage.

Warner Interactive sorgte im August mit Eradicator für Aufsehen. Als auswählbare Kamerawinkel stehen die übliche **Ich-Perspektive** und eine Perspektive **hinter der Spielfigur** zur Verfügung. Puzzles sind zwar in geringem Maße vorhanden, doch vorrangig handelt es sich um ein Actionspiel, bei dem kräftig geballert werden muß - die Aliens versuchen nämlich wieder einmal, die Erde in Beschlag zu nehmen. Als **Eradicator** stellen Sie sich den Horden entgegen und räumen unter den Außerirdischen auf.

Monster Truck Madness

Rennsport mit Trucks



Windows 95 ist eine ungeeignete Spieleplattform? Monster Truck Madness beweist genau das Gegenteil.

Mit dem Rennspiel Monster Truck Madness attackiert Microsoft den **Spielemarkt.** Dabei geht es nicht nur um hohe Geschwindigkeiten, sondern auch um eine gehörige Portion **Geschicklichkeit**. Ein Monster Truck fährt sich nämlich gar nicht so einfach, wie es zunächst aussehen mag. Monster Truck Madness läuft nur **unter Windows 95** und bietet sowohl VGA- als auch SVGA-Auflösung. Verschiedene **Kameraperspektiven** erlauben es, mitten im Spielgeschehen zu sitzen. Außerdem besteht natürlich die Möglichkeit, per Netzwerk oder Modem gegen einen menschlichen Mitspieler anzutreten.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner hat das ultimative Weihnachtsgeschenk gefunden

Weihnachten wird zwar auch dieses Jahr erst im Dezember stattfinden, dennoch ist es an der Zeit, sich einige Gedanken zu diesem Thema zu machen. Was soll man sich als **eingefleischter Computerspieler** wünschen? Spiele kauft man sich am besten selbst, Mauspads hat man schon genug, Joysticks sind aufgrund der meist geringen Haltbarkeit ein Saisonprodukt. Zum Glück hat **ThrustMaster** jedes Jahr etwas Außergewöhnliches im Angebot. Der Wizzard Pinball Controller, ein Tastaturaufsatz für authentisches Flipperfeeling, ist mit 40 Dollar zwar recht günstig, aber leider schon ein alter Hut. Wer braucht außerdem zwei riesige, unhandliche Shifttasten am Rand des Keyboards? Wirklich neu und aufsehenerregend ist ThrustMasters Flight Sim Cockpit. Ein Fieberglasgehäuse im **F-16C-Design**, vorbereitet für die Aufnahme von Tastatur, Lautsprecher und Monitor, macht es ab jetzt unnötig, seinen Schreibtisch durch die Gegend zu fliegen. Das Basic-Kit (700 Dollar) besteht nur aus dem Innenraum, das Switch-Kit (450 Dollar) stattet diesen mit **40 Schaltknöpfen** aus, und die External Shell (975 Dollar) verkleidet das Ganze, damit auch äußerlich der Eindruck eines F-16 entsteht. Für anderes wichtiges, anfangs jedoch verzichtbares Zubehör wie etwa eine Leiter kann man noch einmal 450 Dollar anlegen - ein Weihnachtswunsch also, an dem sich Eltern, Großeltern, Tanten und Onkels beteiligen können. Da das Gerät darüberhinaus sehr unhandlich ist, wird es so bald auch nicht aus dem Kinderzimmer verschwinden. Immerhin macht das **150kg-Monstrum** einiges her, sämtliche Freunde werden sich zum Spielen einladen. Dem Vorurteil, Computer würden einsam machen, kann somit wirksam entgegengetreten werden. Wenn das nichts ist!

EF2000 Tactcom

Erblast

Besitzer des **EF2000** müssen den Eignern der Windows 95-Version nichts neiden: der „Tactical Mission Planner" läßt sich, zusammen mit neuen Kommunikationsoptionen und neuen Kamerasichten, mit der **Upgrade-Disk** „TACTCOM" nachrüsten. Der Preis soll sich im „mittleren Bereich" bewegen.



Für Besitzer des alten TFX2 lassen sich die neuen Features der Windows 95-Version aufpreispflichtig nachrüsten.

Super EF2000

Konvertierung

Bei DID bereitet man sich langsam, aber sicher auf das Weihnachtsgeschäft vor. Den Anfang macht eine **Variation von TFX2 EF2000**: Super EF2000 für Windows 95. Neben den üblichen Segnungen von Windows 95 (keine Treiber- und Netzwerkprobleme, einfache Installation) findet sich in dem Programm der sogenannte „**Tactical Mission Planner**", mit dem die Missionen verändert und noch vor dem Einsatz analysiert werden können.



Die Windows 95-Version von TFX2 nutzt alle Vorteile des Betriebsystems.

Tiald

Lasersystem

So ganz nebenbei hat man bei DID auch noch TIALD entwickelt, ein **Simulationssystem für lasergesteuerte Bombenangriffe**. Der bei der RAF für Trainingszwecke eingesetzte Simulator soll die Kosten für das Pilotentraining rapide senken.

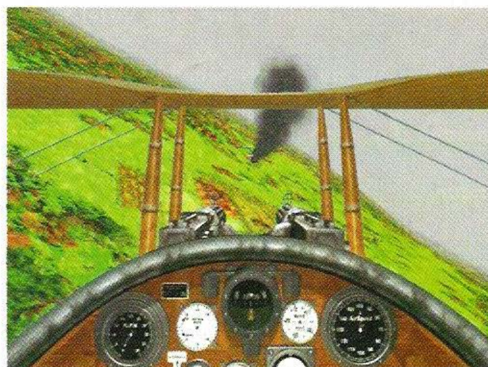


Nicht schön, aber realistisch: TIALD.

Red Baron 2

Richthofen verspätet

Sierra macht dem jahrelangen Warten auf Red Baron 2 (wahrscheinlich) ein Ende. Im Augenblick ist die Flugsimulation für das **Frühjahr 1997** angekündigt - viel zu spät, um noch im Weihnachtsgeschäft für Umsätze zu sorgen. Die Screenshots lassen sich durchaus sehen, **aufwendig texturierte Oberflächen** auf Landschaften und Flugzeugen geben Anlaß zur Hoffnung, daß sich das Warten gelohnt hat. Alle sichtbaren Teile des eigenen Flugzeugs wurden **im voraus gerendert**, sie wirken dennoch nicht auf die restliche Grafik aufgesetzt.



In Red Baron 2 wird der Luftkampf des Ersten Weltkrieges thematisiert.

iM1A2 Abrams

Up-to-date

Nach mehreren Terminverschiebungen wird es im **Oktober dieses Jahres** wohl soweit sein: Interactive Magics **Panzersimulation** iM1A2 Abrams kommt in die Läden. Erste Details wurden auch schon bekannt: So kann der Spieler beispielsweise in die Rolle des **Geschützoffiziers, des Fahrers oder des Kommandanten** schlüpfen, weiterhin lassen sich unterstützende Einheiten wie **Artillerie, Begleitfahrzeuge und Kampfhubschrauber** befehligen. Das Windows 95-Spiel präsentiert den Kampfpanzer M1 in seiner neuesten Fassung, ausgerüstet mit modernsten Waffen wie MPATs und STAFF.



Offensichtlich klein: Nur als Kommandant kann man der Enge des Panzers entgehen.

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder über die Neue Deutsche Spiele-Welle



In der heutigen Folge unserer Reihe „Wie entkräfte ich ein dummes Vorurteil?" geht es um die These: **„Deutsche Computerspiele-Hersteller produzieren doch sowieso nur Wirtschaftssimulationen"**. Für die tatkräftige Unterstützung bedanken wir uns recht herzlich bei: **Ikarion** (Hattrick! Wins), **Sunflowers** (American Dream), **Greenwood** (Der Planer 2, Mad TV 2), **Starbyte** (Winzer deluxe) und **Software 2000** (Bundesliga Manager 97). Die Liste ist unvollständig. Daher wird sich nicht nur am Ressentiment als solchem in nächster Zeit wenig ändern. **Germany mag zwar der wichtigste europäische Markt für Computerspiele sein, die wirklich wichtigen und/oder technisch starken Games werden aber importiert.** Keine Regel ohne Ausnahmen - **Das Schwarze Auge 2** (hat international abgeräumt) und **Die Siedler 2** spielt man nicht nur zwischen Flensburg und Berchtesgaden. Aber: Aus England kommen Knaller wie **Magic Carpet 2**, **Siman the Sorcerer 2** oder **Z** (nur drei von VIELEN Beispielen), Italiens Grafitti-Team heizt mit **Bleifuß** ein, und Frankreich hat **Alone in the Dark, Little Big Adventure, Rayman** und neulich **Time Commando** hervorgebracht. Okay, wir wollen nicht ungerecht sein - es hat bereits ein Umdenken stattgefunden. Ikarion verkauft **3D-Actionspiele** wie Battle Race, und Software 2000 bzw. Greenwood verbuchen Space Marines und Crusade (letzteres nur echt ohne abschließendes „r") unter der Rubrik „Mißlungener Versuch, im dahinsiechenden Hexagon-Strategiesektor Fuß zu fassen". Wir geben die Hoffnung nicht auf (nicht zuletzt wegen **Schleichfahrt, Das Hexagon-Kartell** und **DSA 3**), aber irgendwo wird bestimmt schon wieder emsig am **„Tante-Emma-Laden-Manager"** oder **ranTrainer 33 1/3** programmiert...

SimCity 2000 Network Edition

Der Städtesimulator geht online



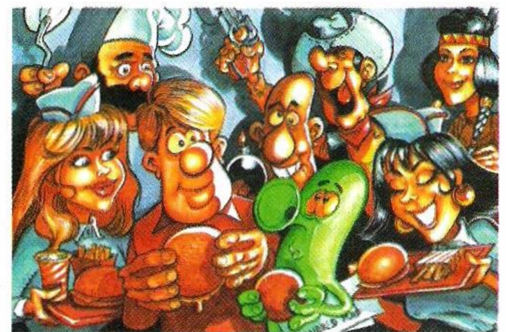
Eigens für die Network Edition wurden SimCity 2000 mehrere neue Icon-Leisten spendiert, die u. a. den Zugriff auf den Chat-Bereich erlauben.

Mittlerweile gehört SimCity 2000 fast schon zur Grundausstattung jedes PCs. Die seit kurzem in den USA ausgelieferte Network Edition (**nur für Windows 95**) geht noch einen Schritt weiter: via **Modem, Internet oder LAN** konkurrieren **bis zu vier Bürgermeister** um Wasserleitungs-Netze, Elektrizitätswerke, Neubaugebiete und die Gunst der Wähler. **Stadtrats-Sitzungen** und gegenseitige Abmachungen (U-Bahn-Anschluß als Gegenleistung für Nutzungsrechte des Flughafens) gehören zu den Neuerungen gegenüber dem Original. Wie gut das Ganze in der Praxis funktioniert, werden wir demnächst untersuchen - Ergebnisse folgen in der 11/96.

American Dream

Sunflowers brutzelt an „kulinarischer" Wirtschaftssimulation

Bis vor kurzem kursierte American Dream noch als „Burger Queen" durch die Schlagzeilen; aus lizenzrechtlichen Gründen wurde die **Wirtschaftssimulation** kurzerhand umbenannt. Die Aufteilung in **zwei Spiel-Phasen** ist erhalten geblieben: Zunächst geht es um die **Etablierung eines Fast Food-Restaurants** in einem US-Bundesstaat, wobei man sich um die Beschaffung von Zutaten, Personal, Mobiliar usw. selbst kümmern muß. **30 verschiedene Burger-Varianten** können Sie Ihren Gästen servieren. Wenn der Laden erstmal läuft, tritt Stufe 2 in Kraft: Filialen werden eröffnet und Konkurrenten ausgebootet. Der Kenner sieht´s sofort: Die **SVGA-Grafiken** stammen - wie in den vorangegangenen hundert deutschen WiSims - von **Celal Kandemiroglu**. Erscheinungstermin: Oktober 1996.



Die American Dream-Grafiken und -Animationen von Celal Kandemiroglu sind im Cartoon-Stil gehalten.

Wußten Sie schon, daß...

... es Mitte Oktober eine **Special Edition** des Strategiespiel-Knüllers **Worms** zu kaufen geben wird? Inhalt: Das Original Worms plus Worms Reinforcements, alles komplett in Deutsch (inklusive Sprachausgabe) für rund DM 100,-.

... uns in der Ausgabe 9/96 **ein ebenso kleiner wie** bedauerlicher Fehler unterlaufen ist? Im Rahmen der News-Meldung zum **Bundesliga Manager 97** ist als Erscheinungsdatum der 28. Oktober 1997 (!) angegeben. Richtig ist: Der BM 97 erscheint aller Voraussicht nach im **Oktober dieses Jahres**.

... ab sofort eine **Starbyte-Compilation** mit dem Titel **„The Manager 2"** für ca. DM 50,- erhältlich ist? Lieferumfang: Dime City, Hollywood Pictures, Space Max, Boxing Manager.

... Petra Maueröders **fiktives Statement** im dritten Teil des **Hattrick! Wins**-Tagebuchs (Ausgabe 9/96) von Autor Wolfgang Merkens als SATIRE gedacht war? Etliche Leser und Software-Händler haben dieses Work-In-Progress-Special bereits als handfesten Review angesehen und voreilige Schlüsse gezogen. Mit dem „richtigen" Review rechnen wir für die Ausgabe 12/96, ein Preview ist für 11/96 fest eingeplant.

... **Blizzard Entertainment** die Rechte an **Pax Imperia 2 verkauft** hat? Hintergrund: Der Konsolenspiele-Spezialist **THQ** schluckte das Programmier-Team **Heliotrope Studios**, die für das Projekt zuständig waren. Pax Imperia 2 ist eine äußerst vielversprechende **Weltraum-Handelssimulation**, die u. a. wegen zu hoher Komplexität bei mangelnder Benutzerfreundlichkeit ständig verschoben wurde. Wann das Programm nun tatsächlich erscheint und wer es in Deutschland veröffentlicht, ist noch offen.

Multimedia & Online & Hardware



Herbert Aichinger kauft sich keinen CD-ROM-Brenner

Das letzte **Weihnachtsgeschäft** haben die Hersteller von **CD-ROM-Brennern** ja noch verpaßt. Zu teuer, zu kompliziert, zu groß und auch zu langsam. Doch dieses Jahr ist alles besser: 4-fach-Brenner für weniger als 1000 Mark, inklusive brauchbarer Software und einiger Rohlinge - zuzüglich eines **SCSI-Controllers**. Eine an jeden Rechner anschließbare und damit kostensparende **ATAPI-Schnittstelle** ist zwar längst definiert, jedoch scheint es niemand als notwendig zu erachten, den Massenmarkt mit einem echten Massenprodukt zu versorgen. Genaugenommen ist dies wirklich nicht nötig, schließlich ist so ein CD-ROM-Brenner ein recht sinnloses Zubehör. Für Backup-Zwecke sind **Bandlaufwerke** mit ihrer höheren Geschwindigkeit, den billigeren Medien, der Löschbarkeit und der ausgereiften Backupsoftware weitaus besser geeignet. Zum Datentransfer sind in fast allen Fällen Disketten oder **DFÜ-Verbindungen** das Mittel der Wahl, eine falsch gebrannte CD ist einfach ein ziemlich teurer Spaß. Sicherheitskopien von Originalsoftware hat in den Vergangenen 15 Jahren des Disketten-Zeitalters noch so gut wie niemand erstellt. Daß von den ungleich weniger fehleranfälligen CD-ROMs Sicherheitskopien erstellt werden, ist daher mehr als unwahrscheinlich. **Wozu also ein CD-ROM-Brenner?** Um die Anzahl der Laufwerksbuchstaben zu erhöhen? Um meinem ohnehin überlasteten Netzteil eine weitere Bürde aufzuerlegen? Um schon wieder trendy zu sein? Um das DMA-IRQ-Port-Chaos noch weiter zu erhöhen? Nicht mit mir!

Sony CSD-BBEE

Nachschlag



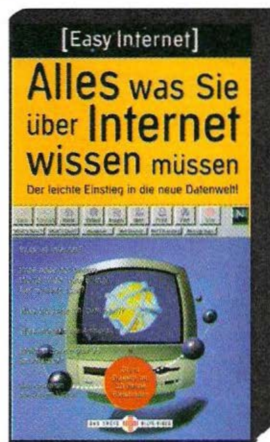
Dank neuer Mechanik und prozessorschonender Firmware ist Sonys CSD-88EE das schnellste von uns getestete Achtfach-Laufwerk.

Zu unserem CD-Laufwerketest der Ausgabe 8/96 kam Sonys jüngstes **ATAPI-Laufwerk** leider etwas zu spät. Die mit **achtfacher Geschwindigkeit** rotierenden Scheiben werden im praktischen Einsatz mit über 1000 kBytes/s gelesen, im Hinblick auf die mit 160 ms recht hohe Zugriffszeit ein außerordentlich guter Wert. Darüber hinaus traten auch bei goldenen oder verkratzten CDs **keine Kopierfehler** auf, das Laufwerk bemüht sich redlich um eine Korrektur. Die Mechanik macht, wie auch das Handbuch, einen ausgereiften Eindruck. Der Preis stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest, dürfte sich aber mittelfristig bei 200,- DM festsetzen.

Easy Internet

Videovorführung

„Alles, was Sie über das Internet wissen müssen", ist laut Verpackung auf der VHS-Kassette zu finden. In der Tat finden sich **leicht verständliche Erklärungen** zu den Themengebieten Internet allgemein, World Wide Web, Homeshopping, Datenhighway etc. Moderiert wird das Video von „Wavey Davey" Davey Winder, einem meist witzigen Zeitgenossen. Zwar ist der Videokassette die **AOL-Software mit 10 Freistunden** beigelegt, professionellere Software wie etwa einen MS Internet Explorer oder Trumpet Winsock vermißt man jedoch schmerzlich. Für blutige **Anfänger** mag „Easy Internet" geeignet sein, über die wichtigsten Grundbegriffe geht das Werk jedoch nicht hinaus.



Spärlicher Inhalt, gut verpackt: Einsteiger mögen ihre Freude daran finden.

Microsoft EasyBall

Knutschkugel

Mit seiner ersten Maus für Zwei- bis Sechsjährige will Microsoft den Komfort der Jüngsten im Umgang mit dem PC erhöhen. Laut Microsoft erwies sich der EasyBall als die einzige Maus, mit der Kinder rundum zufrieden waren. Die riesige gelbe Kugel wird wie bei einem **Trackball** bewegt, große Knöpfe sollen den **speziellen Anforderungen von Kindern** gerecht werden. Da der EasyBall zusammen mit einer „echten" Maus an den PC angeschlossen werden kann, werden spezielle Treiber benötigt. Der Preis beläuft sich auf moderate 79,- DM.



Die riesige Trackball-Kugel soll den Anforderungen von Kinderhänden besonders gut gerecht werden.

Der Duden auf CD-ROM

Rechtschreibreform

Zur Freude aller Legastheniker ist die Rechtschreibreform endgültig beschlossene Sache. Neben neuen Kommaregeln und der Auflösung des ß muß man sich auch an andere Schreibweisen gewöhnen. Das **Bibliographische Institut & F.A. Brockhaus AG**, Mannheim, trägt diesen Änderungen mit der 21. Auflage des **Duden** Rechnung. Das Werk erscheint am 22. August auch auf CD-ROM und wird für 78,- DM im Buchhandel erhältlich sein. Aus dem gleichen Hause stammt auch der Kompakt **Brockhaus multimedial A-Z**, ein Lexikon mit 55.000 Stichwörtern. Die CD-ROM bietet Volltextsuche, Querverweise und zahlreiche multimediale Inhalte.



Mit der DUDEN-CD-ROM hat man alle Neuerungen der Rechtschreibung auf einen Blick.

Aktuell Fernsehen

4. September ......20.15 Uhr
Bay. Fernsehen
Forscher - Fakten - Visionen
Das BR-Wissenschaftsmagazin

12. September ....20.00 Uhr
Kabel 1
Space World - Der Android

21. September ....11.00 Uhr
ARD
Faszination in Bild und Ton
Computerclub-Sondersendung, live von der Photokina in Köln

21. September ....13.30 Uhr
Bay. Fernsehen
Computer-Treff
Thema: Lernen am PC, Bericht „Die Computerspiele von Atlanta"
Dauer: 30 min

21. September ....14.00 Uhr
3sat
Neues..der Anwenderkurs
Folge 4 zu Winword 7.0

22. September ....15.45 Uhr
WDR
Multimedia Live
Computerclub-Sondersendung, live von der Photokina in Köln

22. September ....15.30 Uhr
Premiere
Beam me up, Scotty - Die Architekten des Science-fiction-Films
Meilensteine des Sci-fi-Genres

23. September ......9.15 Uhr
WDR
Multimedia Live; Computerclub-Sondersendung, live von der Photokina in Köln

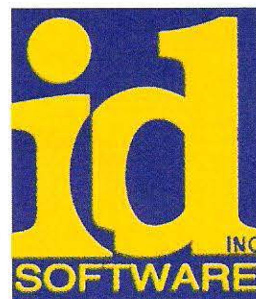
30. September ca. 23.00 Uhr
WDR
Computerclub

5. Oktober ....13.30 Uhr
Bay. Fernsehen
Computer-Treff - Computergrafik (u. a. Berichte von der SIGGRAPH'96 in New Orleans und vom Ars-Elektronica Museum Linz)

12. Oktober ....13.30 Uhr
Bay. Fernsehen
Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin

Verlust für id Software

John Romero verläßt das texanische Unternehmen



John Romero, Mitgründer von id Software und Programmiererlegende, hat id Software verlassen. Mit seiner neuen Firma Dream Design möchte er revolutionäre 3D-Actionspiele entwickeln. „Dieses neue Unternehmen wird es mir ermöglichen, mich zusätzlich zu den Spielen aus der Ich-Perspektive auch auf verschiedene andere Genres zu konzentrieren", sagt Romero. „id hat die leistungsstärkste 3D-Technologie in der Industrie, und ich werde definitiv Lizenznehmer werden." John Romero möchte zunächst Lizenznehmer sein und später die Zusammenarbeit vertiefen. Jay Wilbur von id Software sieht dieser Entwicklung hoffnungsvoll entgegen: „Ich kann es kaum erwarten, seine ersten Entwicklungen zu sehen."

Electronic Arts

Weitere Expansion

Electronic Arts hat einen ehrgeizigen 15-Jahresplan erstellt, der eine Expansion in der Zukunft vorsieht. Die Kalifornier wollen die Anzahl der Mitarbeiter im amerikanischen Hauptquartier von momentan 600 Personen auf 3.200 erhöhen. Auch die Niederlassung in Toronto und Origin in Austin sollen erweitert werden. EA werde aber nicht nur die internen Entwicklerkapazitäten erweitern, sondern auch nach attraktiven Unternehmen als Übernahmekandidaten suchen, so ein Unternehmenssprecher.



Spieleuniversität

SkillsNet als Talentschmiede

Mit SkillsNet hat ein großes Konsortium an Herstellern und Publishern eine Art Spieleuniversität gegründet. Damit soll der zunehmenden Knappheit an Designer- und Entwicklertalenten in der Spiele- und Multimediaindustrie entgegengewirkt werden. Broderbund, Disney Interactive, Maxis, 7th Level und Silicon Graphics finanzieren im ersten Schritt 450.000 Dollar zum Aufbau von Trainings- und Designlehrgängen in Kalifornien. Ein Beispiel, das Schule machen sollte. Vielleicht gibt es bald schon die erste Hochschule für Spieleprogrammierung auch in Deutschland.

3DO Company

Neue Divsion gegründet

Vor einigen Wochen gab die 3DO Company ihren Einstieg in den PC-Bereich bekannt. Jetzt wurde die Division 3DO Northwest gegründet, die drei multiplayerfähige Actionspiele produzieren soll. Die 1997 erscheinenden Titel sollen ebenfalls über das Internet spielbar sein. Als Vice President konnte Tony Garcia gewonnen werden, der bislang bei Microsoft beschäftigt und für die Entwicklung des Flight Simulators verantwortlich war. 3DO Northwest verfügt über 15 Windows-Programmierer, 2D- und 3D-Künstler.



Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascon	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15^{00}-19.^{00}
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15^{00}-18^{00}
Konami	0 221-61 23 52	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14^{00}-17^{00}
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr. 15^{00}-18^{00}
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Philips Medio	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Ravensburger Interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Softgold	0 21 31-9651 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18^{00}-20^{00}
Software 2000	0 52 41-9860 10	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16^{00}-18^{00}
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14^{00}-18^{00}
Viocom New Medio	01 30-82 01 15	Mo-Fr. 9^{00}-17^{00}

TWO CAPTAINS.

ONE DESTINY.

STAR TREK GENERATIONS

Star Trek: Generations ...und alle weiteren Lizenztitel

Auf den Schirm!

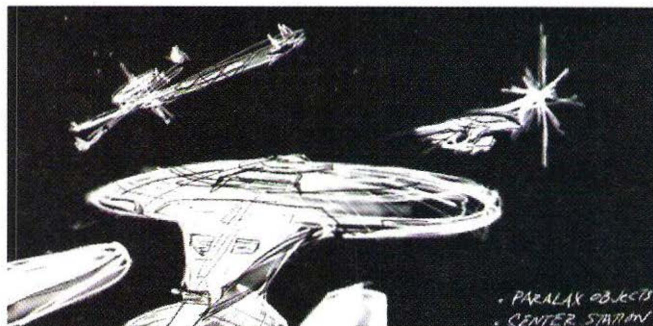
Im September 1966 flog das Raumschiff Enterprise erstmals über die amerikanischen Fernsehschirme. Daß es überhaupt zu diesem Jungfernflug kam, war an sich schon ein kleines Wunder. Ein total mißlungener Pilotfilm (The Cage), aus dem sich nur ein Darsteller (Leonard Nimoy) in die Serie hinüberretten konnte, und künstlerische Differenzen zwischen Gene Roddenberry, dem Schöpfer der Serie, dem Sender NBC und der Produktionsfirma Paramount vereitelten fast die Premiere.

Drei Staffeln und 79 Episoden später kam das scheinbar endgültige Aus für Captain Kirk und seine Mannschaft - ironischerweise im selben Jahr, in dem Science Fiction erstmals Science Fact wurde - als der erste Mensch seinen Fuß auf den Mond setzte. Doch Star Trek lebte im Bewußtsein der Fans weiter, die sich jedoch noch zehn Jahre gedulden mußten, bis ihnen das erste Revival auf der großen Leinwand beschert wurde. Sieben Kinofilme und drei erfolgreiche Serien (plus eine Zeichentrickserie) später hält der Boom und der Kult um die Enterprise unvermindert an. Comics, Romane, Spielzeuge, Fanartikel und Trekker Conventions tragen ebenfalls dazu bei.

30 Jahre Star Trek

Computerspieler, unter denen sich traditionell viele Trekker befinden, waren da wesentlich innovativer. Bereits während die Original-Serie noch lief, schoben die Studenten der amerikanischen Computerelite-schule MIT ihre klingonischen Warbirds und Galaxy Class Star Cruiser über digitale Raster. Sharewarespiele beherrschten die Szene, bis Paramount und eine ihrer Tochterfirmen, der Verlag Simon and Schuster, der sich mit Star Trek-Büchern eine goldene Nase verdient hatte, den ersten offiziellen Titel „The Kobayashi Alternative" (siehe Kasten) veröffentlichten. Interplay brachte die Computerspiellawine mit Star Trek: 25th Anniversary dann richtig ins Rollen. Im dreißigsten Jubiläumsjahr sollen gleich vier neue Star Trek-Titel erscheinen.

Paramount hat den Lizenzkuchen so verteilt, daß gleich vier Spielehersteller ständig mit einem neuen Programm beschäftigt sind. Interplay erhielt den Zuschlag für die Originalserie, Spectrum Holobyte setzt den Film Generations und die neue Serie um, während Viacom New Media Deep Space Nine und Voyager veröffentlichen darf. Simon and Schuster beschäftigt sich bisher mit interaktiven Nachschlagewerken, will aber mit dem neuen Titel „Borg" andere Wege gehen.









Hier sehen Sie Szenen aus der Intro-sequenz. Noch handelt es sich um einfache Strichzeichnungen, das Endprodukt wird gerenderte Grafik bieten.

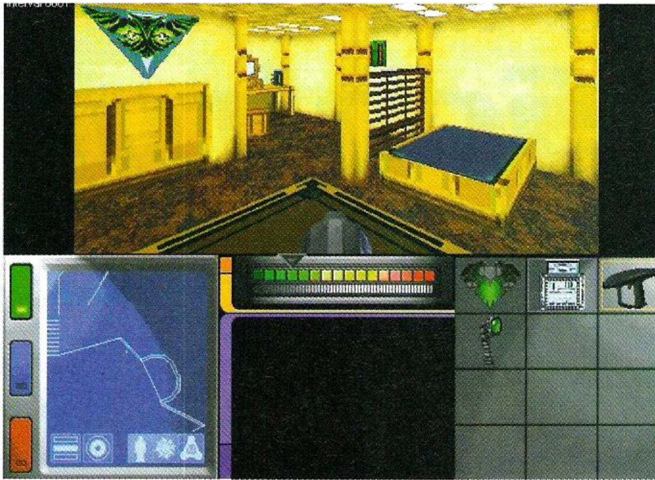


Auch in die Rolle von Jean-Luc Picard kann bei Star Trek: Generations schlüpfen. Die zahlreichen Bodenmissionen haben es wirklich in sich.

Star Trek: Generations

Der im vergangenen Jahr erschienene siebte Kinofilm zeigte den endgültigen Abschied von der alten Enterprise und ihrer Crew. Generations finalisierte den Wechsel von der alten zur neuen Generation und diente so als Setup für die kommenden Filme. Durch einen Riß in der Zeit bekämpfte das dynamische Duo Kirk und Picard den übergeschnappten Doktor Soran, wobei Kirkein recht humoriges Ende fand (Kapitän auf der Brücke / Brücke auf dem Kapitän).

Wer jedoch ein Spiel im Stil von A Final Unity erwartet, wird



Auf der romulanischen Basis ist Vorsicht das oberste Gebot. Ein falscher Schritt, und man hat ein echtes Problem. Bei dieser Mission steuert man Troi.

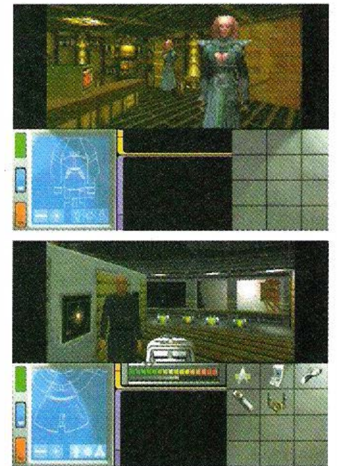
überrascht sein. Simon Finch ist der verantwortliche Produzent für Spectrum Holobytes Star Trek: Generations und hatte, wie alle anderen Mitglieder seines Teams, mit dem ersten Titel nichts zu tun. „Generations ist ein Entdeckungs- bzw. Actionspiel", so Finch, „und kein traditionelles Abenteuerspiel. Wir haben Weltraumschlachten und Aufklärungsmissionen in der Ich-Perspektive, die auch Actionelemente enthalten."

Jagd auf Soran

Von der Grafik bis hin zur Steuerung präsentiert sich hier also ein völlig neues Spiel. Weltraumschlachten erfordern eher den kühlen Picard als den hitzköpfigen Kirk. Mit Hilfe eines Sternenkartografiesystems können hypothetische Ereignisse nachvollzogen werden, die bei der Suche nach Soran helfen. Während der vom Nexus berauschte Wissenschaftler im Film nur zwei Planeten zerstörte, darf er im Spiel nach Belieben destruktiv sein. Durch die Simulation von Sternenzerstörungen erhält man Anhaltspunkte auf den Pfad, den der Nexusnebel eingeschlagen hat. Beim Scannen von Sonnensystemen, Planeten oder Schiffen ergeben sich weitere Hinweise auf Sorans Aufenthalt, und die Hatz beginnt. Sollte Soran gefunden werden oder sich ein anderes Schiff durch die Enterprise gestört fühlen, kommt es zum Kampf.

Die Enterprise ist kein Kampfjäger

Da die Enterprise aufgrund ihrer Größe nicht wie ein Kampfjäger durch die Gegend flitzen kann, ist Taktik statt Action angesagt. Weltraumschlachten werden von der Brücke aus der „Hinter Worf stehend"-Perspektive ausgetragen. Anstatt ein sich über mehrere Bildschirme ziehendes Schlachteninterface zu verwenden, wurden fast alle Befehle in einem Menü zusammengefaßt. Das letzte Element des Spiels sind die Bodenmissionen, und hier zeigen sich erste Ähnlichkeiten mit A Final Unity. Eine Person, die die besten Voraussetzungen zur Erfüllung einer Mission hat (einschließlich Kirk), sollte diese auch ausführen. Eine solche Aufgabe besteht beispielsweise darin, eine romulanische Basis zu infiltrieren. Troi, die für eine komplette Episode als Mitglied der romulanischen Geheimpolizei agierte, ist also am besten geeignet.



In den Raumbasen trifft man verschiedene Personen: Klingonen (oben) und sogar Dr. Soran (unten).

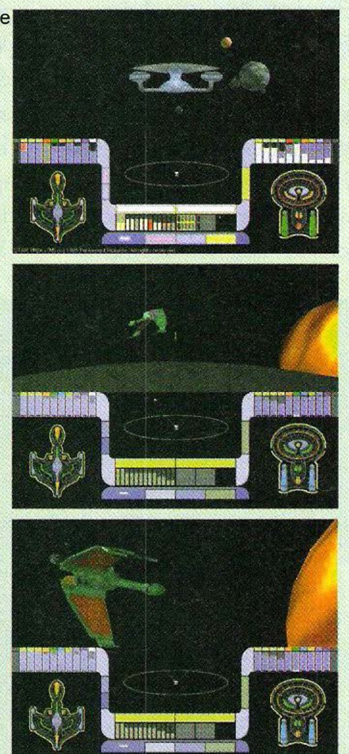
3D ohne Action

Obwohl diese Missionen eine 3D-Actionperspektive bieten und den Einsatz des Phasers ermöglichen, ist brutale Gewalt nicht unbedingt die richtige Lösung. Es steht dem Spieler zwar frei, den Phaser auf Töten zu stellen und im Stil von Terminator & Co. durch die Gänge zu flitzen. Es kann ihm dann jedoch passieren, daß er ausgerechnet die Person umnietet, die ihm einen wichtigen Tip hätte geben können. Generations präsentiert sich recht vielversprechend, und Spectrum Holobyte hat sicher aus den Fehlern der Vergangenheit genug gelernt, um eine bes-

Raumkämpfe

Schon Interplay versuchte bei Star Trek: 25th Anniversary, Raumkämpfe in das Adventure zu integrieren. Leider führte das bei vielen Spielern zu Frust, denn besonders ausgereift war dieses „kleine Actionspiel" nicht gerade. Bei Generations greift Spectrum Holobyte dieses Thema wieder auf. Beim Design des Interfaces wurde darauf geachtet, daß zwei Gruppen angesprochen werden müssen. Der Liebhaber konventioneller Adventures muß beim Ballern im Weltraum genausoviel Spaß haben wie ein simulationsinteressierter Star Trek-Fan. Mit nur wenigen Mausklicks läßt sich deshalb die Enterprise manövrieren, Befehle wurden nicht über mehrere Untermenüs verteilt. Sollte das nicht helfen, so kann immer noch der Schwierigkeitsgrad nach unten geregelt werden.

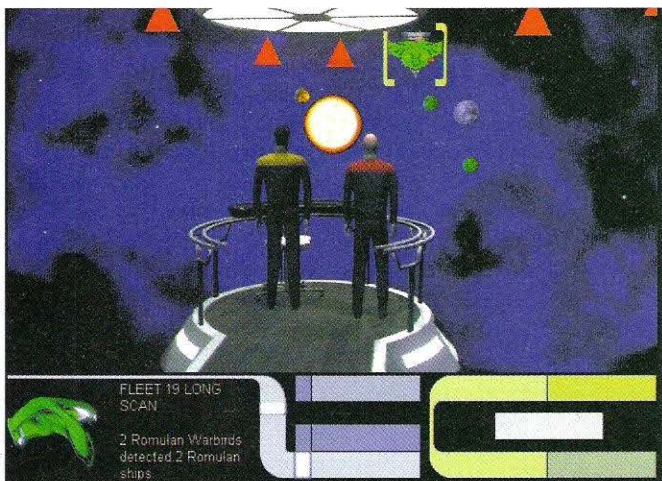




Gerade für die Raumschlachten interessieren sich viele Star Trek-Fans. Bei Generations läßt sich die Enterprise mit wenigen Befehlen kommandieren, damit Adventure-Spieler nicht unnötigem Frust ausgesetzt werden.



Die Bodenmissionen spielen sich nicht nur im Inneren von Raumbasen und -schiffen ab, sondern auch an der Planetenoberfläche.



Jean-Luc Picard führt mit Data eine Diskussion über die Situation. Ein feindlicher Warbird nähert sich mit hoher Geschwindigkeit der Enterprise.

ser definierte und vollkommenere Star Trek-Experience zu liefern. Zwei Fragen bleiben aber letztlich offen: Wird es diesmal gelingen, zum geplanten Termin (viertes Quartal) zu veröffentlichen, und können wir den Tod von Kirk verhindern?

Star Trek: Voyager

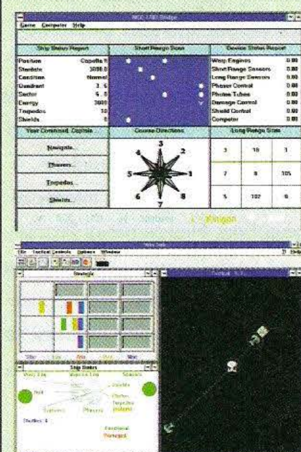
Nach dem etwas mißlungenen Star Trek-Debüt von Viacom New Media, deren Deep Space Nine niemanden so recht überzeugen konnte, hat man sich für den zweiten Anlauf die Dienste eines der besten Entwicklerteams der Welt sichern können. Die Abenteuer von Captain Janeway und der Crew der Voyager liegen in den fachkundigen Händen von Looking Glass Technologies (Terra Nova, Flight Unlimited). Allen Dickens von Looking Glass und Rachel Leventhal (Viacom) sind die Co-Produzenten des bisher noch titellosen Abenteuerspiels. „Wir versuchen die Atmosphäre der TV-Sendung einzufangen, bei der man den Bildschirm anschreien will, um die Charaktere in die richtige Richtung zu lenken. Der Spieler steuert die komplette Crew und unterstützt diese bei der Entscheidungsfindung und Problemlösung. Dies geschieht durch Anwendung klassischer Abenteuerspielelemente wie Konversation und Objektmanipulation.“ Ebenso wie Generations verfügt auch Voyager über einen Kampfmodus für Weltraum- und Bodeneinsätze. Diese stilisierten Schlachten erfordern ausgeklügelte militärische Strategien, die vor und während des Kampfes zum Einsatz kommen. Basierend auf diesen Strategien, der Stärke des Gegners und der Anzahl der Schiffe, wird die Auseinandersetzung auf dem Bildschirm nachvollzogen.

Kidnappers

Wie alle Voyager TV-Episoden basiert auch das Spiel auf dem Versuch, die Crew wieder sicher nach Hause zu bringen. Die Voyager landet auf einem Planeten, um Vorräte an Bord zu nehmen, und wird dabei von den Kazon angegriffen, die einen Teil der Crew entführen. Die Spur führt zu einem alienleeren Planeten, der von einem gigantischen Computer überwacht wird. Nachdem man sich in das System gehackt hat, entfalten sich erste Hinweise auf die Entführung und die Kazon.
Ohne spekulieren zu wollen, läßt diese Storyline unangenehme Erinnerungen an Deep Space Nine aufkommen. Auch hier fehlten mehrere Crewmitglieder, weil die Station gerade renoviert wurde. Das Spiel litt deutlich unter der hierdurch entstandenen Leere. Hoffen wir, daß bei Voyager nicht wieder am falschen Ende gespart wird. Ein genauer Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest; Voyager wird aber mit Sicherheit nicht mehr in diesem Jahr erscheinen.

Shareware

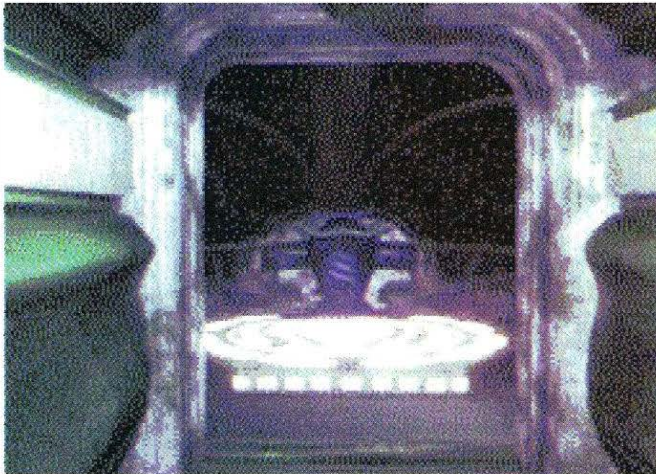
Star Strek Shareware Spiele sind in der Regel taktische Simulationen mit spärlicher Grafik. Die zur Zeit besten Programme sind NCC1701 und WinTrek V1.7. Während NCC 1701 uneingeschränkt spielbar ist, brüstet sich WinTrek mit der einzigen offiziellen Sharewarelizenz und benimmt sich auch dementsprechend. Lediglich eine 15-minütige Demoversion steht zur Verfügung. Ebenfalls empfehlenswert ist Star Ship Commander Tactical Battle Simulator. Wer glaubt, alles über Star Trek zu wissen, kann sich an Star Trek Trivia 1 versuchen. Alle vier Spiele sind auf dem üblichen Weg über Online-Dienste oder Internet Sites erhältlich.



Die Shareware-Spiele WinTrek V1.7 und NCC1701 sind schon seit Jahren sehr erfolgreich und bietet trotz schlechterer Grafik viel Spielspaß.



Obwohl es sich bei Star Trek: Generations nicht um ein Actionspiel handelt, hat man trotzdem die Möglichkeit, pure Gewalt einzusetzen.

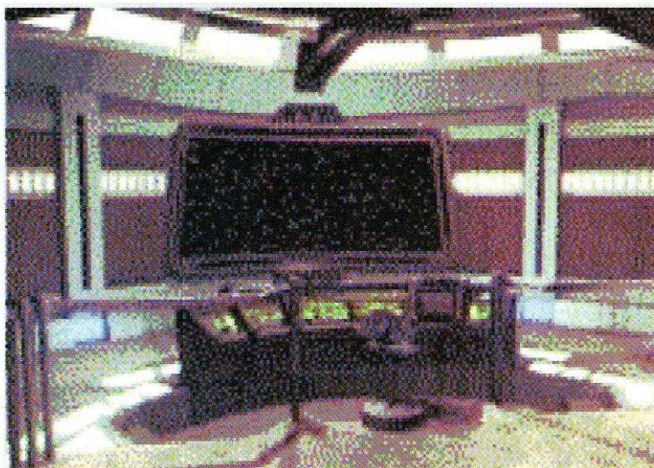

Die Spieleschmiede Looking Glass bekam von Viacom den Auftrag, die Fernsehserie Star Trek: Voyager für den PC umzusetzen.


Schon auf den ersten Screenshots läßt sich erkennen, daß bei Star Trek: Voyager mit Effekten nicht gerade sparsam umgegangen wird.

Star Trek: Borg

Die von Simon and Schuster in der Vergangenheit veröffentlichten Star Trek-Produkte - obwohl kompetent und sehr professionell aufbereitet - fallen wohl eher in die Kategorie Interaktive Multimedia-Anwendungen und sind daher bei den Spielern nicht auf allzugroßes Interesse gestoßen. Hierzu meint Produzent Keith Halper: „Wir machen lineare Full Motion Videospiele und versuchen, eine realistische, interaktive Star Trek-Episode zu schaffen." Die Story beginnt zehn Jahre nach der Schlacht um Wolf 359, und wieder wird der Föderationsraum von den Borg angegriffen. Als frischgebackener Kadett ist der Spieler jedoch noch zu grün, um an der Schlacht teilzunehmen. Ein Umstand, der jedoch durch den omnipotenten Q revidiert wird. Zusammen mit Q (John DeLancie) reist man zehn Jahre in die Vergangenheit und hat die Gelegenheit, die Borg endgültig auszuradieren. Die Videosequenzen laufen in Echtzeit ab und präsentieren dynamische Hot Spots, an denen der Spieler das Geschehen direkt beeinflussen kann. Abhängig von diesen Entscheidungen setzt sich das Geschehen fort. Der interessanteste Aspekt bei diesem Produkt sind sicher die Borg und die Möglichkeit, diese ultimativen Imperialisten genauer unter die Lupe zu nehmen. Ein weiteres Plus ist die Mitwirkung von John DeLancie in der Rolle des Q.

Markus Krichel ■


Noch wirkt Star Trek: Voyager ein wenig statisch, jedoch kann man davon ausgehen, daß Looking Glass noch für sehr viel frischen Wind sorgen wird.

Spielhistorie

Titel: **The Kobayashi Alternative**
Hersteller: **Simon & Schuster**
Ein Textabenteuer mit Fensterinterface und das erste offiziell lizensierte Star Trek-Spiel. Die interaktive Geschichte stammt aus der Feder von Diane Duane, die durch ihre zahlreichen Star Trek-Bücher bekannt wurde.

Titel: **The Promethean Prophecy**
Hersteller: **Simon and Schuster**
Ebenfalls ein Textabenteuer, allerdings nicht von der hohen Qualität wie The Kobayashi Alternative.

Titel: **The Rebel Universe**
Hersteller: **Simon and Schuster**
Darf sich mit dem Titel „Erstes Star Trek-Grafikabenteuer" schmücken. War leider auch der „Erste Star Trek Abenteuermegaflop". Grafiken schwanken zwischen grauenhaft und abscheulich.

Titel: **Star Trek 25th Anniversary**
Hersteller: **Interplay**
So macht man's richtig! Ein klassisches Abenteuerspiel, das echtes Star Trek-Feeling aufkommen läßt. Mit den Stimmen der Originalschauspieler. Orientierte sich glücklicherweise stark an der TV-Serie.

Titel: **Judgment Rites**
Hersteller: **Interplay**
Sequel zu 25th Anniversary, ebenfalls mit allen Originalstimmen.

Titel: **Star Trek Interactive Manual**
Hersteller: **Simon and Schuster**
Interaktive Tour durch die leider von allen Besatzungsmitgliedern verlassene Enterprise 1701-D (Next Generation). Sehr detailliert, wird leider schnell langweilig.

Titel: **A Final Unity**
Hersteller: **Spectrum Holobyte**
Das Spiel, das einfach nicht erscheinen wollte. Mit riesiger Verspätung brachte SH schließlich eine in der ersten Version total verbuggte Variante ihres Adventures. Nach intensivem Bugfixing wurde es jedoch zu einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten.

Titel: **Star Trek Omnipedia**
Hersteller: **Simon and Schuster**
Interaktive Enzyklopädie und ein Paradebeispiel für eine gelungene Multimedia-Anwendung, die sogar auf Stimmenbefehle reagiert. Ein „Must Have" für alle Trekker.

Titel: **Deep Space Nine: Harbinger**
Hersteller: **Viacom**
Hat (fast) alles: coole Grafiken, Originalstimmen, eine passable Story, Full Motion Video. Abwesend: so richtiger Spielspaß!

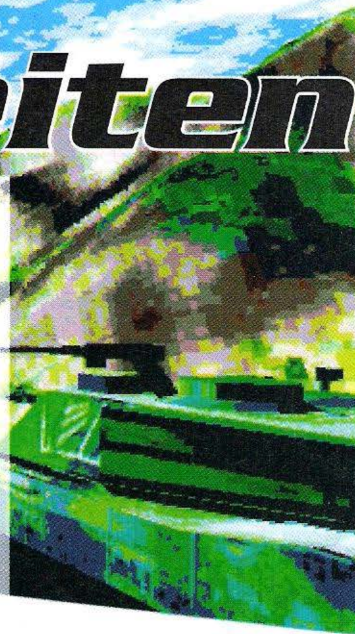
Titel: **Star Trek: Klingon**
Hersteller: **Simon and Schuster**
Klingonisch für Fortgeschrittene. In diesem Multimedia-Produkt lernen Sie alles über die Kultur der Klingonen. Regie führte Jonathan Frakes.



Comanche 3, Armored Fist 2 und F-22 Lightning 2

Moderne Zeiten

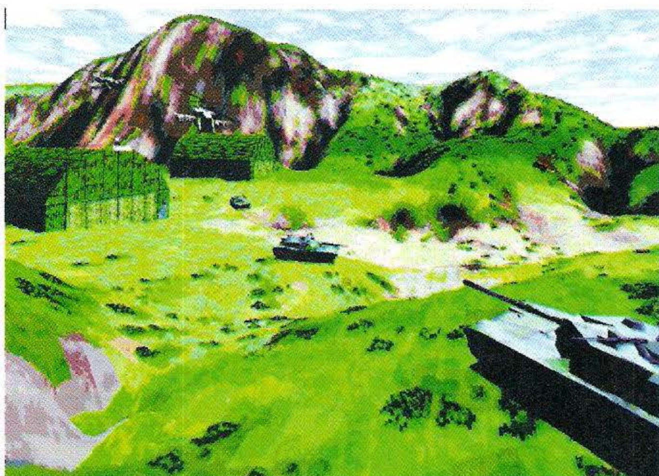
Comanche 3 - wieso eigentlich „Teil 3"? Ach ja - war da nicht vor gut einem Jahr das Helikopterspiel Werewolf vs. Comanche 2.0, das in allen namhaften Zeitschriften nur durchschnittliche Wertungen erhielt? Genau! Und während sich dieses eher unbekannte Produkt als eine Art Ladenhüter in den Spieleregalen herumdrückte, besann man sich bei NovaLogic auf seinen Ruf als innovationsfreudiges Unternehmen. Nach monatelanger Arbeit präsentiert man dieser Tage eine Neuauflage der Voxel-Space-Engine, die Comanche Teil 1 seinerzeit zu Weltruhm verhalf. Voxel Space 2.0 wird gleich in zwei Spielen zu sehen sein: Comanche 3 und Armored Fist 2. Bei ihrem Besuch in der PC Games-Redaktion hatten James Spice und Liz Henshaw mit F-22 Lightning 2 sogar noch einen dritten potentiellen Hit im Gepäck.



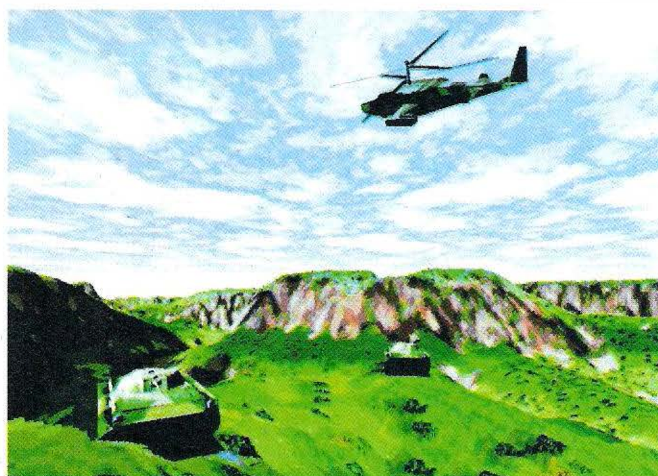
In der breiten Palette unterschiedlicher 3D-Engines, die im Endeffekt doch alle gleich aussehen, sind echte Innovationen selten geworden. Der wohl interessanteste Versuch, eine wirklich einzigartige Grafikengine zu entwickeln, nennt sich Voxel Space und war vor knapp vier Jahren zum ersten Mal in der Helikopter-Simulation Comanche zu sehen. Die Stärke dieser patentierten 3D-Routinen war die photorealistische Darstellung von Hügellandschaften, die überdies noch in unglaublicher Geschwindigkeit unter dem Flugzeug des Spielers vorbeizogen. So eindrucksvoll die VGA-Grafik für damalige Verhältnisse auch war, so schnell geriet die Voxel-Engine wieder in Vergessenheit. Höchste Zeit also für NovaLogic, die 3D-Routinen noch einmal von Grund auf zu modernisieren. Das Ergebnis der monatelangen Bemühungen konnten wir vor einigen Tagen anhand erster Betaversionen selbst begutachten: SuperVGA-Grafik, verbesserte Sichtweite und eine noch realistischere Terraindarstellung machen die neuen NovaLogic-Titel zu zeitgemäßen Fortsetzungen.

Comanche 3

Ihre Helikopter tauft die US-Luftwaffe nicht umsonst auf die Namen amerikanischer Indianerstämme, die für ihre



Eine Szene aus Comanche - obwohl man sich da gar nicht so sicher sein kann. Die Bodenfahrzeuge kann man leicht mit Armored Fist verwechseln.



In niedriger Höhe sieht man deutlich die Unterschiede zur ersten Version: Die Pixel sind in Bodennähe längst nicht mehr so grobklotzig.

Armored Fist 2



Gleiche Engine, aber völlig neuer Look. Auch Armored Fist profitiert von der erstaunlich detailreichen Bodendarstellung von Voxel Space 2.



Der M1A2-Panzer soll auf allen Kriegsschauplätzen des nächsten Jahrhunderts vertreten sein - wir hoffen, es bleibt bei der Simulation.

Wer nicht auf die luftige Variante der modernen Kriegsführung steht, sondern lieber festen Boden unter den Füßen spüren will, ist mit Armored Fist 2 vielleicht besser bedient als mit Comanche. Anstatt einen Helikopter über voxelige Hügelkuppen zu lenken, steuert man dabei einen - ebenfalls hochmodernen - Panzer der Baureihe M1A2 zwischen ihnen hindurch. Da die Panzersimulation ebenfalls auf der neuen Voxel-Space-Engine basiert, sind in der äußeren Aufmachung keine großen Unterschiede zu erwarten. NovaLogic konzentriert sich derzeit noch auf die Fertigstellung seiner Helikopter-Simulation, deshalb sind Details aus der Story dieses Spiels ebenfalls noch nicht bekannt. Was wir Ihnen jetzt schon bieten können, sind einige Screenshots, auf denen leider noch keine Cockpit-Ansichten zu sehen sind. Einen guten Eindruck von der Einbettung der Fahrzeuge in die Voxel-Umgebung kann man daraus aber gewinnen.

RELEASE

Genre	Panzersimulation
Hersteller	Novalogic

VERÖFFENTLICHUNG: 4. Quartal 1996



Überraschungsangriffe jahrhundertelang gefürchtet waren. Kein anderes Flugzeug eignet sich nämlich besser für punktgenaue Überfälle und schnelle Sondereinsätze - schon ein kleinerer Hügel genügt diesen wendigen Wunderwaffen als Sichtschutz, und eine wenige Quadratmeter große, freie Fläche macht jede Landebahn überflüssig. Der allermodernste dieser Kampfhubschrauber, der RAH-66 Comanche, ist derzeit nur als Prototyp verfügbar, soll nach den Plänen der US-Militärs aber auf allen Kriegsschauplätzen des 21. Jahrhunderts anzutreffen sein. So lange müssen PC-Besitzer freilich nicht warten, um einen simulierten Probeflug mit dem Wunderding mitzuerleben: schon Comanche 1 hatte den gleichnamigen Super-Helikopter zum Thema, und auch im dritten Teil steht er allein im Mittelpunkt des Geschehens. Ausgerüstet mit Stinger- und Hellfire-Raketen, einem großkalibrigen Maschinengewehr und Satellitenverbindung zur benachbarten Artillerie-Stel-

Im Vergleich

VOXEL SPACE 2

Vielleicht geht es Ihnen genauso wie uns: Denkt man an Spiele zurück, die man seit Jahren nicht mehr gespielt hat, so muß man achtgeben, kritisch und objektiv zu bleiben. Ganz so gut, wie man sie in Erinnerung hat, waren die Spiele damals nämlich nicht. Extrembeispiel „Voxel Space": Was uns vor vier Jahren regelrecht vom Hocker riß, bewirkt heutzutage nur noch lange Gesichter. An den beiden Bildern können Sie sich selbst von den Verbesserungen der Voxel-Engine überzeugen.



Oben im Bild sehen Sie eine Landschaft aus Comanche 1. Darunter sehen Sie dieselbe Szene mit der verbesserten Grafik-Engine. Deutlich zu sehen ist die viel bessere Auflösung bei nahen Objekten. Außerdem kann der Spieler jetzt weiter in die Ferne blicken.



F-22 Lightning 2



Für eine Panzer- oder Hubschraubersimulation mögen sich die Voxel Space-Routinen ja noch anbieten - für ein Spiel rund um einen Düsenjet allerdings nicht. Wer in 5.000 Meter Höhe schon einmal einen Blick aus dem Fenster einer Boeing geworfen hat, weiß selbst, daß der Erdboden aus einer bestimmten Entfernung keineswegs „hügelig" aussieht. Deshalb lag es für NovaLogic nahe, für seine Jet-Simulation eine zweite 3D-Engine zu entwickeln, die für größere Höhen besser geeignet ist als Voxel Space. Das Ergebnis ist mehr als verblüffend: Als wir einen Probeflug mit dem fast fertiggestellten F-22 Lightning 2 unternahmen, machte sich Staunen in der Redaktion breit. Detailreich texturierte Terraingrafik, SuperVGA-Auflösung und einzigartige Lichteffekte machen sogar der photorealistischen Grafik von Flight Unlimited den Rang streitig. Die SVGA-Engine basiert nicht auf dem Voxel-Prinzip, sondern auf der „herkömmlichen" Polygon-/Gouraud Shading-Methode. Dadurch ist die Auswahl passender Szenarien auch lange nicht so beschränkt wie beispielsweise in Comanche (eisbedeckte Hügel, sandbedeckte Hügel, grünbewachsene Hügel). F-22 Lightning wird in drei verschiedenen Klimazonen spielen - Dschungel, Wüste und Mitteleuropa - und grafisch mit allem ausgestattet sein, was diese Gebiete hergeben. Ein Flug über Mitteleuropa zum Beispiel bietet wunderbar in Szene gesetzte Küstenlandschaften, die anhand von Satellitenaufnahmen erstellt und berechnet wurden. Auch der Spielverlauf soll sich eher an Strike Commander (Origin) orientieren als an den arg realistischen Flugsimulationen der letzten Zeit.





Neue Wege schlägt man mit F-22 Lightning 2 ein. Da Voxel Space 2 für eine Jetsimulation nicht taugen würde, hat man ein ganz neues Terrain-Grafiksystem entwickelt. Sozusagen eine Art „Flight Unlimited mit Dogfight-Modus".

Durch die vier zusammenhängenden Kampagnen mit jeweils acht Missionen führt eine durchgängige Storyline, die sich durch Filmsequenzen zu einem spannenden, interaktiven Spielfilm entwickeln soll. Weitere technische Feinheiten sind ein Multiplayer-Modus mit maximal acht Spielern sowie Sterea-Surround-Sound. Die kritische Frage nach den Hardware-Anforderungen ist bei allen drei vorgestellten Spielen gerechtfertigt. Ein Pentium mit mehr als 8 MByte RAM sollte es auf jeden Fall sein - wenn möglich, mit dreistelliger MegaHertz-Zahl.

RELEASE

Genre	Flugsimulation
Hersteller	Novalogic
VERÖFFENTLICHUNG	September 1996



NovaLogic hat sich auf Multiplayer-Spiele eingeschossen. Bis zu acht Spieler können im Netzwerk auf Jagd nach Panzern und Helikoptern gehen.

lung geht der Spieler wieder auf Jagd nach feindlichen Werewolf-Helikoptern, Panzern und Munitionsdepots. Ausgerüstet mit der neuen 3D-Engine sieht diesmal natürlich alles etwas realistischer aus. Besonders beeindruckend ist die Darstellung der Flug- und Fahrzeuge, die im ersten Teil noch ziemlich deplaziert auf dem Voxel-Untergrund vor sich hin „schwebten". Um das Aussehen des Kriegsgerätes nicht hinter der tollen Terraingrafik zurückstehen zu lassen, wurden alle bekannten Register gezogen: Texture-Mapping, TrueLight-Sourcing sowie eine täuschend realistische Darstellung der Rotorbewegung lassen die Helikopter und Panzer plastischer erscheinen als in jedem vergleichbaren Spiel.

Actionspiel und Simulation in einem

An dem Multiplayer-Modus aus Comanche vs. Werewolf 2.0 hat NovaLogic anscheinend großen Gefallen gefunden, denn über Modem oder Direktverbindung ist wieder kooperatives Spielen möglich; wer an ein Netzwerk angeschlossen ist, kann gar zu acht gegen die bösen Feinde antreten. Apropos „Feinde": Wer diesmal als Gegner herhalten muß - etwa Russen oder Drogendealer? - steht noch gar nicht fest. Nach den Schwierigkeiten, die NovaLogic mit der Story von Comanche 1 hatte (für den deutschen Markt mußte damals eine entschärfte Version erstellt werden), hebt man sich das Zusammenstricken einer Hintergrundgeschichte bis zum Schluß auf. So wie es momentan aussieht, wird den deutschen Spielern diesmal aber keine Extrawurst serviert. Eine wirklich bemerkenswerte Neuerung ist zu guter Letzt der Simulationsmodus, der dem Spieler die Wahl läßt, ob er Comanche wie gewohnt als Actionspiel oder als „echte Simulation" spielen will. Während man im Action-Mode mit dem Joystick und einer Reihe einfacher Tastaturkommandos auskommt, orientiert sich der Simulationsmodus an der tatsächlichen Steuerung des RAH-66, die dem Spieler zwar eine mehrstündige Einarbeitungsphase abverlangt, auf lange Sicht aber bedeutend mehr Spieltiefe bietet.

Thomas Borovskis ■

RELEASE

Genre	Flugsimulation
Hersteller	Novalogic
VERÖFFENTLICHUNG	1. Quartal 1997

Bleifuß 2

Durchgestartet

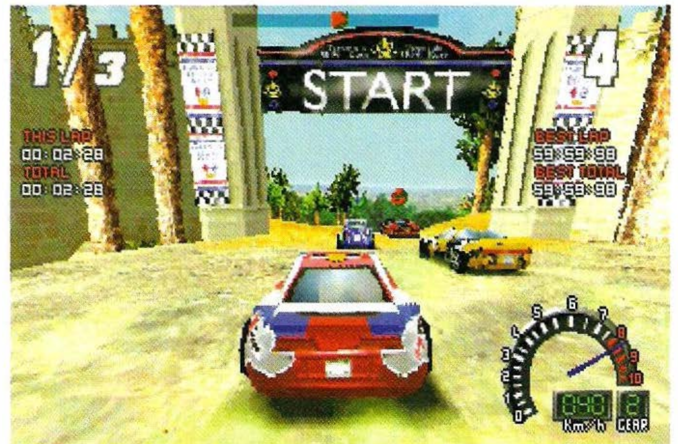
Im vergangenen Jahr machte das italienische Programmierteam Graffiti mit einem Rennspiel auf sich aufmerksam, das sich in puncto Spielbarkeit und Fahrspaß nicht vor der zum damaligen Zeitpunkt übermächtigen Konsolenkonkurrenz verstecken mußte. Die Rede ist natürlich von Bleifuß!

Aufgrund des riesigen Erfolgs setzten sich die Italiener gleich an einen zweiten Teil, den man auf der E3 in Los Angeles schon einmal vorab unter die Lupe nehmen durfte. Mittlerweile ist die erste Beta-Version fertiggestellt, und nach einem kurzen Spielchen kann man mit Fug und Recht behaupten, daß Bleifuß 2 den hohen Erwartungen gerecht wird.

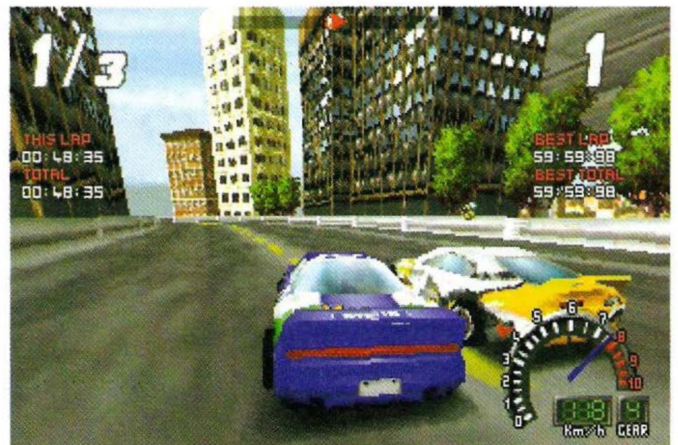
Farbenfrohe Grafik

Das Spiel unterscheidet sich vor allem in puncto Grafik von seinem Vorgänger. Die Umgebungsgrafik ist noch detaillierter bzw. farbenfroher und - das wird vor allem Besitzer eines langsameren Rechners interessieren - macht auch im VGA-Modus eine hervorragende Figur. Eine Option für hochauflösende Grafik wird noch in das Spiel implementiert, in der uns vorliegenden Version funktionierte sie jedoch noch nicht.
Bei den einzelnen Strecken wurde diesmal auf mehr Abwechslung geachtet. So müssen Sie diesmal nicht nur auf ebenen, asphaltierten Stadt-Parcours Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen, auch verschlungene Dschungelpfade und halsbrecherische Gebirgsstraßen gehören zum Pflichtprogramm eines Bleifuß-Piloten. Gerade die Vielfältigkeit der Straßenbeläge (Sand, Kopfsteinpflaster, Schnee) und die Möglichkeit, alle Strecken bei Tag oder Nacht zu bewältigen, erhöhen den Spielspaß ungemein. Am Fahrverhalten wurde hingegen kaum geschraubt. Allerdings wäre das auch ziemlich überflüssig gewesen, denn schon der erste Teil zeichnete sich durch perfekte Spielbarkeit aus. Lediglich der Netzwerkmodus wurde noch einmal überarbeitet, führte er doch bei vielen Systemen zu Problemen.
Neben der verbesserten Grafik (die SVGA-Grafik soll diesmal richtig schnell werden) und der höheren Streckenvielfalt stechen natürlich die vier neuen Fahrzeuge und die vier weiteren Teams ins Auge. Es gibt also wieder eine Menge auszuprobieren - vor allem aufgrund der zahlreichen Modifikationen, die sich nun vornehmen lassen. Selbst das Design der PS-Boliden soll in den Händen der Spieler liegen. Lassen wir uns überraschen. Fakt ist hingegen, daß zusätzlich zum Modem- und Netzwerkmodus noch eine Split-Screen-Option integriert wird, damit zwei Spieler an einem Rechner um die sechs verschiedenen Kurse rasen können.

Oliver Menne



Die Umgebungsgrafik ist noch etwas detaillierter und abwechslungsreicher als beim Vorgänger. Sehenswert sind die verschiedenartigen Straßenbeläge.



Auch wenn Bleifuß 2 bedeutend besser aussieht, hat sich die Spielbarkeit nicht wesentlich geändert. Wozu auch - das Fahrverhalten war schon perfekt.


Wer den neuen Netz-Modus nicht nutzen kann, muß splitscreen fahren.



Viele Fahrzeugeigenschaften lassen sich jetzt vom Fahrer einstellen.

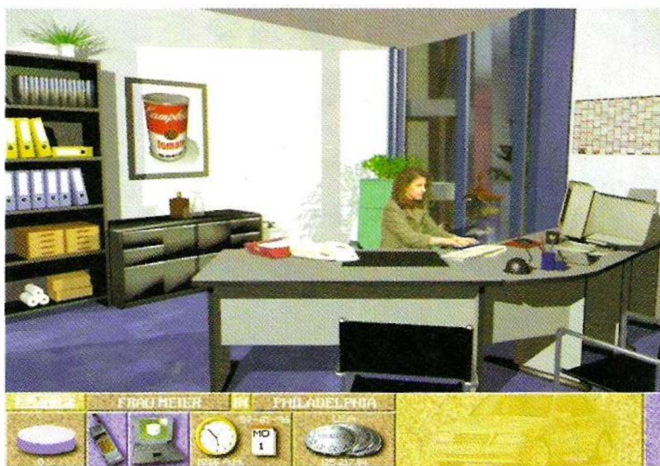

Gründlich überarbeitet wurde die - in Teil 1 noch lahme - SVGA-Grafik.

RELEASE	
Genre	Rennspiel
Hersteller	Graffiti
VERÖFFENTLICHUNG	November 1996

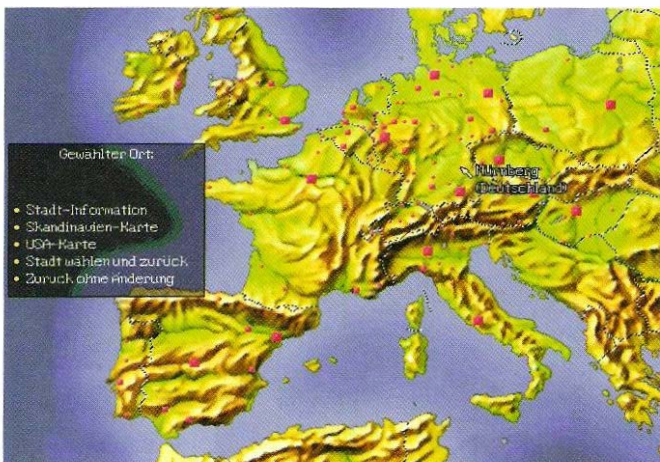
Der Planer 2

Das Imperium


Von den Actionsequenzen verspricht sich Greenwood eine Auflockerung des Spielverlaufs. Vielleicht entdecken Action-Freaks ihren Hang zum Managen?



Reale Personen wurden vor Blue-Screens gefilmt und als Akteure in die gezeichneten Hintergründe eingebunden. Das Spiel läuft komplett in SVGA.



Beim Firmensitz ist man jetzt nicht mehr nur auf Deutschland beschränkt. Zahlreiche europäische und sogar amerikanische Metropolen warten.

Die Fortsetzung von Der Planer war eigentlich für April dieses Jahres angekündigt. Um seinem Ruf als Hersteller qualitativ hochwertiger Software gerecht zu werden, verschob Greenwood den Release aber um einige Monate. Die Käufer werden mit einer Unmenge neuer Features belohnt.

Ganz im Zeichen des internationalen Zusammenwachsens präsentiert sich das völlig überarbeitete Spielprinzip: Bereits bei der Wahl des Firmensitzes ist der Spieler diesmal nicht mehr auf die deutschen Staatsgrenzen beschränkt, sondern kann aus zahlreichen europäischen und amerikanischen Metropolen wählen. Das Speditionsgeschäft und der Güterverkehr stehen nach wie vor im Mittelpunkt der Wirtschaftssimulation, es ist aber auch möglich, sich auf andere Geschäftszweige zu konzentrieren. Wer beispielsweise mit einer europaweiten Autovermietung á la Sixt starten will, kann dies ohne weiteres tun. Nachdem sich der Hobby-Spediteur einmal eine grundlegende Infrastruktur aus Fahrzeugen, Filialen und Mitarbeitern aufgebaut hat, stehen ihm zahlreiche weitere Möglichkeiten zur Diversifizierung offen: Ein Express-Kurierdienst, eine Touristik-Zweigfirma für Stadtrundfahrten oder etwa ein Bodyguard-Service für berühmte Persönlichkeiten können den Cash-flow in unerreichte Höhen treiben.

Action bringt Abwechslung

Für das eigentliche Speditionsgeschäft wurde die Anzahl der transportierbaren Güter auf satte 500 aufgestockt. Wer saisonale Engpässe vermeiden will, kann sich auch Lagerhäuser errichten. Ebenfalls völlig neu sind optionale Actionsequenzen, die etwas Abwechslung in die vielen Bilanzen und Tabellen bringen sollen. Bereits bei der Suche eines Bürogebäudes darf der Spieler mit dem Jeep auf einem von 150 isometrischen Originalstadtplänen umherdüsen. Fällt hingegen etwa ein Lagermitarbeiter krankheitsbedingt aus, kann man auch persönlich auf den Gabelstapler steigen. Ein bißchen makaber mutet schließlich die Möglichkeit an, gelegentliche Überfälle auf Geldtransporter mit dem Betäubungsgewehr selbst zu vereiteln. Die zahlreichen Originalfotos und Illustrationen runden den guten ersten Eindruck weiter ab: das gesamte Spiel läuft ausschließlich unter SVGA. Um alles möglichst realistisch wirken zu lassen, wurden den Fotos lebender Personen in die gezeichneten Hintergründe einmontiert. Dank der Kooperation mit dem Edelkarossen-Hersteller Mercedes Benz findet der Automobil-Freak darüber hinaus die exakten Fahrzeugdaten im Spiel.

Thomas Borovskis ■

RELEASE

Genre	Wirtschaft
Hersteller	Greenwood
VERÖFFENTLICHUNG	Oktober 1996

Gerade ein halbes Jahr ist vergangen, seit Origin mit Pauken und Trompeten den vierten Teil der Wing-Commander-Saga auf den Markt brachte. Neben viel Lob für die beeindruckenden Filmsequenzen kassierten die Texaner auch Kritik: die Luft sei raus aus der Story. Und obwohl technisch nichts zu bemängeln war, mußten selbst Wing-Commander-Freaks zugeben, daß sich seit Teil 3 nicht viel getan hatte. Die Zeit ist reif für ein paar neue Anstöße, und die Hoffnungen ruhen auf Erin Roberts: Der Bruder des Wing-Commander-Schöpfers wird mit The Darkening noch heuer für reichlich Furore sorgen.



Privateer 2: The Darkening

Auf eigene

Die Idee, als Freibeuter durchs Weltall zu ziehen, um durch Kämpfe und Warenhandel zu Ansehen und Reichtum zu kommen, begeistert schon seit dem Riesenerfolg von Elite (Commodore 64) Zehntausende von Computerspielern. Am PC versuchten manche Firmen diese Spielidee neu zu beleben. Allen voran natürlich Gametek, die dem Klassiker zwei offizielle Sequels (Elite 2: Frontier und Elite 3: First Encounters) folgen ließen, welche allerdings nur ein Splittergrüppchen von Elite-Fans begeistern konnten. Auch die Spieleschmiede Origin veröffentlichte 1993 ein ähnlich gelagertes Weltraumabenteuer. Privateer führte den Spieler in einen Randsektor des Wing-Commander-Universums, wo er als frei operierender Pilot und Händler gegen eine Sekte namens „Retros" kämpfte. Privateer wurde niemals ein Verkaufsschlager, obwohl man mit der Mischung aus Wirtschafts- und Actionspiel durchaus den richtigen Weg eingeschlagen hatte. Kleine Unstimmigkeiten wie der überhöhte Schwierigkeitsgrad, zu schmale Gewinnspannen im Handelssystem und der regelrecht „versteckte" Handlungsfaden ließen einfach zu viele Wünsche offen.

Ein Wing Commander im Exil?

Ziemlich genau drei Jahre, nachdem Privateer zwar beste Wertungen, nicht aber die Gunst der Kunden gewinnen konnte, wagt Origin einen zweiten Versuch. Diesmal allerdings unter ganz anderen Voraussetzungen. Erin Roberts, der jüngere Bruder des „großen" Wing-Commander-Chris, durfte nach eigenen Vorstellungen einen Nachfolger kreieren - mit einem handverlesenen, europäischen Programmierteam und in mehreren tausend Kilometern Entfernung vom Origin-Hauptsitz in Austin, Texas. Da der Weg nach Manchester, wo unter Erins Leitung sämtliche Programmierarbeiten verrichtet werden, nicht ganz so weit ist wie in die USA, verschafften wir uns wenige Wochen vor der Fertigstellung einen eigenen Eindruck von Privateer 2. Dieser erste Eindruck fiel vor allem deswegen positiv aus, weil uns diesmal garantiert keine Kopie von Wing Commander erwartet: eine neue 3D-Engine, Dutzende von neuen Raumschifftypen und ein gründlich überarbeitetes Warenwirtschaftssystem dürften sogar alte Elite-Veteranen aus ihrem Dümpelschlaf wecken. Die Hintergrundstory könnte aus einem guten Science-Fiction-Film stammen: Der Freibeuter Lev Arris, dessen Rolle der Spieler übernimmt, erwacht zu Spielbeginn aus einem 10-jährigen Kälteschlaf und kann sich an keine Einzelheiten seines früheren Lebens erinnern. Seit er aus den Wrackteilen eines Frachter geborgen wurde, hat sich im Tri-Sternensystem auch so einiges verändert: Wo über

Faust

2000 Jahre lang drei völlig gegensätzliche Rassen friedlich nebeneinander existiert haben, greift jetzt das organisierte Verbrechen um sich. Die kriminelle Organisation KINDRED liegt im Dauerclinch mit einer korrupten Polizeiorganisation namens CIS. Aus Berichten von gefaßten KINDRED-Banditen erfuhr man, daß es um den Geisteszustand ihres Führers inzwischen schlecht bestellt ist. Der exzessive Gebrauch von lebensverlängernden Drogen hat sein Gehirn so weit zerfressen, daß er nah am Wahnsinn steht. Jetzt droht der KINDRED der Zerfall, was eine noch größere Katastrophe für die Bewohner des Tri-Systems bedeuten würde. Die Polizei fürchtet die Bildung von brutalen Splittergruppen und die damit verbundene Verschiebung des langjährigen Gleichgewichtes zwischen Gut und Böse. In diesem Szenario muß der Spieler einen Neuanfang wagen. Einerseits soll er durch die Teilnahme am interstellaren Handel seinen Lebensunterhalt sichern, andererseits muß er versuchen, den geheimnisvollen Fremden zu entkommen, die ihm aus mysteriösen Gründen nach dem Leben trachten. Das wichtigste aber ist, Stück für Stück sein Gedächtnis wiederzufinden.





Eine gewisse Ähnlichkeit zu Wing Commander ist noch zu sehen, man merkt aber auch deutlich, daß die räumliche Entfernung zu Origin in Texas dem Spiel einen neuen Look gibt.

Filmaufnahmen

Mit fünf Millionen Dollar Gesamtbudget kostet The Darkening gerade einmal die Hälfte der Unsumme, die Origin für Wing Commander 4 ausgegeben hat. Davon wurden 1,5 Millionen für Programmierung und sonstige Ausgaben reserviert, die Filmsequenzen verschlangen satte 3,5 Millionen. Dafür trifft der Spieler in den dreistündigen Videosequenzen auf die bekanntesten Gesichter des internationalen Film-Business. Während Hauptdarsteller und Serienstar Clive Owen im deutschsprachigen Raum nicht zu den bekannten Filmgrößen zählt, dürften Nomen wie Jürgen Prochnow, Christopher Walken und John Hurt jeden Kinogänger aufhorchen lassen. Nachdem wir einen Großteil des Videomaterials gesehen hatten, waren wir nicht nur von der schauspielerischen Leistung, sondern auch von der Regie und den Spezialeffekten begeistert. In The Darkening ist nichts mehr von der sterilen „Begleitfilm-Atmosphäre" zu spüren wie erst kürzlich noch in Wing Commander 4. Es wurden olle Register des modernen Actionfilms gezogen: rasante Komeroschwenks, tolle Lichteffekte und harte Kampfszenen lassen den Spieler zwischen den interaktiven Spielteilen garantiert nicht eindösen. Damit der PC den schnellen Kamerofahrten auch gewachsen ist (Stichwort: „Schlierstreifen"), wurde von Electronic Arts ein neuer Fullscreen-Videoployer entwickelt. Dank neuer Komprimierungsmethoden reichen vier CD-ROMs, um das gesamte Filmmaterial und die Programmdaten zu beherbergen.









Die vielen Welten im Tri-System wurden aufwendig in Szene gesetzt. Zu Beginn weiß der Spieler allerdings noch nicht, auf welchem Planeten sich welcher Hinweis versteckt.

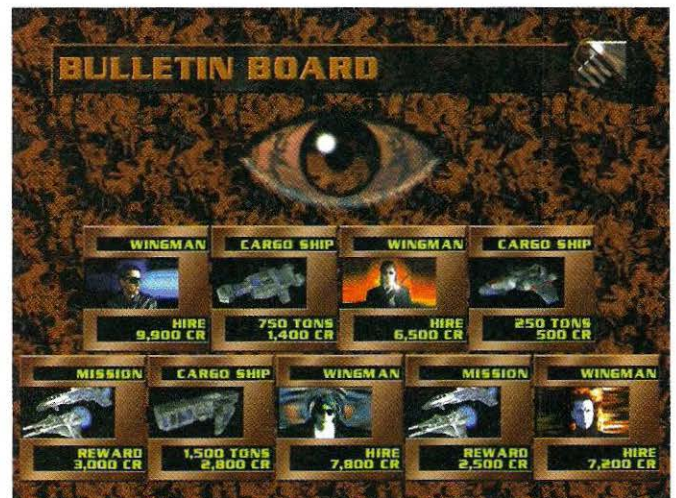


Im Weltall ist die Hölle los! Die pentium-optimierte 3D-Engine verkraftet auch Weltraumschlachten dieser Größenordnung. Die vielen Raumschiffe auf einem Bildschirm und die eindrucksvollen Explosionen verweisen Wing Commander 4 wahrscheinlich vom Siegertreppchen.

Mehr Geld, mehr Missionen, mehr Pentium!

Die Startvoraussetzungen sind also nicht viel anders als einst in Privateer: Lev Arris verfügt über genug Startkapital, um sich einen kleinen Raumjäger anzuschaffen und seine Karriere als Freibeuter (engl.: Privateer) zu beginnen. Da das Handelssystem bedeutend höhere Margen verspricht als noch im ersten Teil, wird es dabei allerdings nicht mehr ganz so lange dauern, bis Lev sich ein besseres Raumschiff leisten kann (18 der 60 verschiedenen Schiffe kann der Spieler im Laufe des Abenteuers selbst steuern). Auch der Aufbau der einzelnen Missionen unterscheidet sich erheblich von denen in Privateer 1. Wo früher ein Missionsgenerator willkürlich irgendwelche Kampf- oder Handelsaufträge ausspuckte, gibt es jetzt 150 sorgfältig ausgetüftelte Missionen, von denen ganze 50 auf den Handlungsplot fallen und etwa 100 zum unterhaltsamen Drumherum gehören. Anstatt, wie früher, große Frachtschiffe selbst zu steuern, heuert der Spieler diese nur an und







Jede Mission kann nach Belieben customisiert werden: Unterschiedlich stark bewaffnete Frachtschiffe und zahlreiche verschiedene Wingmen können angeheuert werden. Durch das verbesserte Warenwirtschaftssystem läuft alles wie im richtigen Leben - viel Geld zieht immer mehr Geld an.

übernimmt deren Begleitschutz in einem wendigen Raumjäger - pures Adrenalin also. Wer mit den Piratenüberfällen alleine nicht zurechtkommt, kann sich auf allen Planeten auch Wingmen „mieten", die ihm dann auf seinen Reisen hilfreich zur Seite stehen. Im Weltall wird action-mäßig überhaupt recht viel geboten, denn die speziell für Pentium-Prozessoren optimierte 3D-Engine sieht um einiges besser aus als die von WC4. Laut Angaben von Erin Roberts soll ein P90 bereits ausreichend sein, um The Darkening in der SuperVGA-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkte absolut flüssig zu spielen. Da wir bei Electronic Arts in Manchester jedoch nur eine nicht optimierte Beta-Version des Spiels zu sehen bekamen, können wir darüber noch kein definitives Urteil abgeben.

Thomas Borovskis ■





Erin Roberts

__„An Erin Roberts Game"? - Der Werdegang zum Spieledesigner__

Seitdem das Big Business auch im Bereich der Computerspiele Einzug hielt, ist es fast nicht mehr möglich, den Erfolg eines Spieles der Programmierleistung eines einzelnen zuzuschreiben. Der noch relativ junge Beruf des Spieldesigners ist vergleichbar mit dem eines Regisseurs: er konzipiert ein Spiel, wählt einzelne Programmierer aus und überwacht die Produktion des Programms vom ersten Entwurf bis zur pressfertigen Gold-CD-ROM. Selbst weltberühmte Programmierer, wie Sid Meier oder Chris Roberts, haben die Tastatur inzwischen an den Nagel gehängt und sind zum Beruf des Spieledesigners konvertiert, bei dem sie zwar ihren Namen für ein Spiel hergeben, sich um programmiertechnische Feinheiten aber (fast) keine Gedanken mehr machen. Wie sein Bruder Chris, so hat auch Erin Roberts das Programmier-Handwerk von der Pike auf gelernt. Während seines Studiums arbeitete er in den Ferien mit seinem Bruder an dessen ersten Spielen, Times of Lore und Wing Commander. Das Angebot einer Vollzeitstelle bei Origin nahm er Jahre später dankend an und sammelte als Produktionsassistent von Wing Commander 2 und Strike Commander weitere Erfahrungen. Obwohl gerüchteweise behauptet wurde, Erin werkele schon seit Jahren an Strike Commander 2, ist The Darkening nach Privateer 1 erst sein zweites eigenes Projekt als Spieledesigner. Nach seinen Plänen für die Zukunft gefragt, versicherte Erin, auf alle Fälle weiterhin Spiele für Origin produzieren zu wollen (natürlich erst, nachdem sich der Sportwagen-Fan seinen großen Traum, einen BMW Z3, angeschafft hat). Als nächste Projekte sind dann entweder Strike Commander 2 oder ein neuartiges Strategiespiel im Gespräch. Wir werden den Lebensweg des sympathischen Engländers (der Rest der Roberts-Familie zog ohne ihn nach Texas) auf alle Fälle weiter verfolgen.

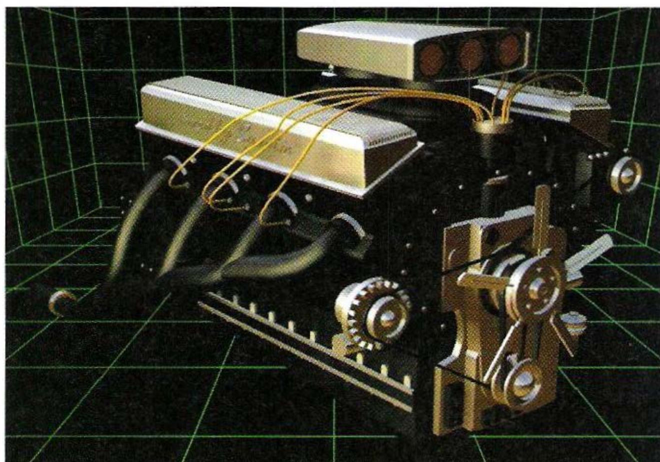




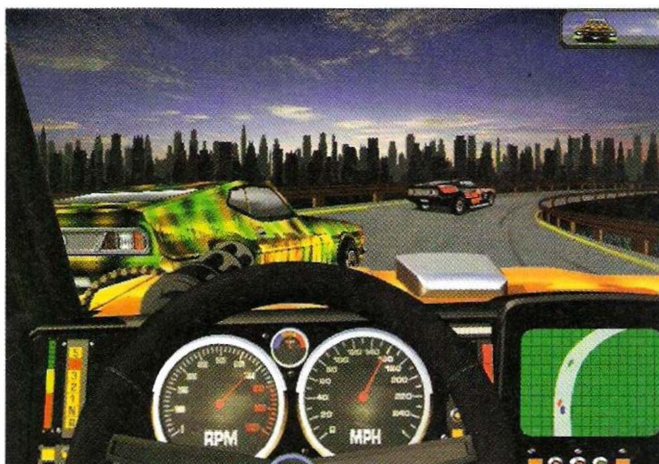
Have a N.I.C.E. Day

Ungeschminkte Action

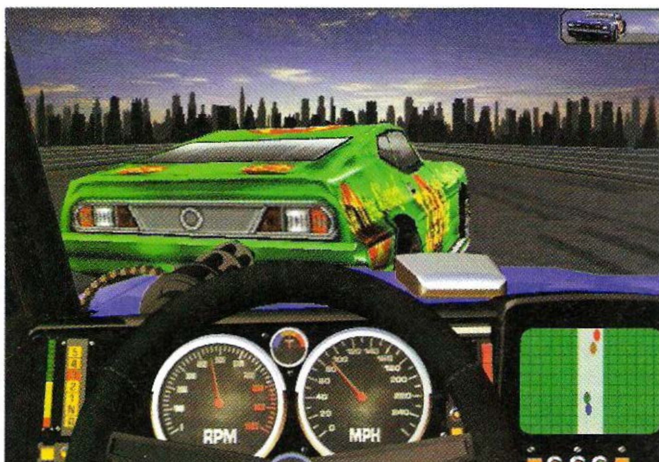
Warum erscheinen Rennspiele meist kurz vor dem Jahreswechsel? Klar, in diesem Monat wird der meiste Umsatz gemacht, aber Spiele anderer Genres erscheinen auch nicht konzentriert zu einem Zeitpunkt. Bleifuß 2 und Rally bekommen jedenfalls einen weiteren Konkurrenten: Have a N.I.C.E. Day!



Wenn Sie genügend Rennen gewonnen haben, können Sie Ihr Fahrzeug nach allen Regeln der Kunst tunen. Nur wenn Sie genügend Preisgelder eingefahren haben, können Sie sich auch einen stärkeren Motor leisten.



Die herrlich farbenfrohe Grafik berücksichtigt auch kleinste Details. Oben rechts befindet sich beispielsweise der Rückspiegel, links sehen Sie einen Drehzahlmesser und die Schaltung - und vorne ist das Maschinengewehr.



Die PS-Monster sind anfangs nur sehr schwer in Griff zu bekommen. Auch wenn Sie nur leicht auf's Gas tappen, bricht der Wagen leicht aus. Fahrerisches Können ist neben guten Reaktionen also auch erforderlich.

Hinter dem etwas irreführenden Titel Have a N.I.C.E. Day verbirgt sich ein actiongeladenes Rennspiel, das sich von anderen Vertretern dieses Genres durch einen Schuß Fiktion abhebt. Auf acht Strecken können Sie sich mit 30 Computergegnern packende Duelle liefern oder gegen acht menschliche Mitspieler im Netzwerk antreten. Furchterregende Steilkurven, atemberaubende Loopings, hohe Sprungschanzen und halsbrecherische Schlaglöcher sind dabei nicht die einzigen Gefahren, die auf den Spieler lauern: die ambitionierten Mitstreiter hinterlassen Ölspuren oder Reißnägel auf der Straße und versuchen sogar, die Reifen ihrer Kollegen zu zerstechen.

Mit harten Bandagen

Entscheiden Sie sich für das Einzelrennen, so können Sie sich an einer von insgesamt drei Ligen beteiligen, in denen je 16 Rennen zu zwei Läufen auf dem Programm stehen. Für jede erfolgreiche Plazierung erhalten Sie Prämien, die Sie dann wieder in Ihren fahrbaren Untersatz investieren können. Die drei zur Verfügung stehenden Autotypen (Chevrolet Impala, Ford Mustang, Hellcat) sind nämlich nur als „Grundausstattung" gedacht. Durch ein wenig Tuning (Motor, Bremsen, Fahrwerk, Reifen, Panzerung, Defensiv- und Offensiv-Bewaffnung) können Sie wahre Rennmonster erschaffen. Um die optimale Abstimmung zu finden, können Sie auf ein spezielles Display zurückgreifen, das exakte Daten zum Fahrzeug übermittelt.

Generell wurde bei HAND an viele kleine Details gedacht: über ein Funksystem können Sie vorgefertige, aber auch eigene Sprachsamples an die Gegner schicken, ein Rennkommentator gibt zu jeder Szene einen schlauen Kommentar ab, und die Kameraperspektive ist genauso frei einstellbar wie die Art des Replays.

Um das Spiel in SVGA genießen zu können, sollten Sie schon über einen Pentium 90 verfügen - dies besagt zumindest die Herstellerangabe. Ob sich dies auch bewahrheitet, erfahren wir spätestens im November, wenn das Spiel auf den Markt kommt.

Oliver Menne

RELEASE

Genre	Rennspiel
Hersteller	Magic Bytes

VERÖFFENTLICHUNG
November 1996



In der Nahansicht offenbart sich die genaue Zusammensetzung der Infrastruktur einer Basis. Sämtliche Gebäude wurden detailreich gerendert.

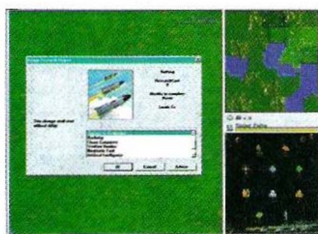
Deadlock

Planetarium

Deadlock (Stillstand) einer Spielidee oder genialer Mix aus Ascendancy, Civilization, Outpost, SimCity 2000 und Master Of Orion? Noch vor dem Mammutprojekt Star Control 3 stellt Accolade die rundenbasierende Planeten-Kolonisations-Simulation Deadlock vor, die zwei Besonderheiten aufweist: nur für Windows 95 und obendrein Internet-tauglich.



Wird Ihr Stützpunkt überfallen, illustrieren kleine Animationen das Ausmaß des Angriffs.



Das Forschungslabor versorgt Ihre Streitkräfte mit immer neuen, wirkungsvolleren Waffensystemen.

Bis zu sechs Spieler werden sich online um die attraktivsten Raumschiff-Landeplätze im Universum prügeln können. Wie im Einzelspieler-Modus übernehmen Sie die Rolle des Anführers einer von sieben verschiedenen Rassen, die die Dominanz eines Planetensystems anstreben und zu diesem Zweck mit sogenannten „Colonizern" einzelne Parzellen auf den Oberflächen der Gestirne besetzen. Diese Flächen sind wiederum in einzelne „Kacheln" unterteilt, die natürlich umgehend mit gerenderten Gebäuden aller Art bestückt werden: Wohnkomplexe, Farmen, Forschungs-Einrichtungen, Bergwerke, Fabriken, Kraftwerke, Museen, Flughäfen - 36 verschiedene zivile Anlagen gibt es. Hinzu kommen die militärischen Bauten sowie futuristische Infanterie und Artillerie. Mit Ihren „Troopers" können Sie in benachbarte Gebiete einmarschieren und die gegnerischen Stützpunkte verwüsten, um dort anschließend selbst heimisch zu werden. Gleichzeitig müssen Sie sich mit Verteidigungs-Geschützen vor feindlichen Übergriffen schützen. Denn die rivalisierenden Völker bleiben natürlich nicht untätig und entwickeln immer ausgefeiltere Produktionsmethoden und Waffen. Das können Sie auch: Über 30 Technologien dürfen erforscht werden - von Raketen-Abwehrsystemen über künstliche Lebensmittel bis hin zu neuen Verkehrsmitteln.



Einstieg leichtgemacht: Das interaktive Tutorial macht Sie gekonnt mit allen Elementen von Deadlock vertraut.

Vielfalt statt Einfalt

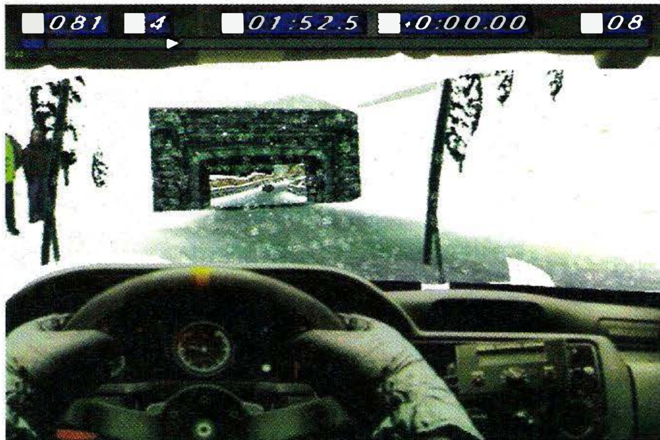
Auf einer isometrischen, voll animierten Ansicht Ihrer jeweiligen Filiale teilen Sie den Gebäuden Arbeitskräfte zu, setzen Prioritäten bei der Produktion einzelner Güter und kümmern sich um die Versorgung des Stützpunkts mit Nahrung, Energie und Rohstoffen. Selbstverständlich ist auch die Kommunikation nebst Handelsbeziehungen mit außerirdischen Kreaturen möglich; falls die diplomatischen Beziehungen scheitern, kommt es zu individuell generierten Kampfsequenzen, bei denen Sie den Niedergang Ihres Imperiums „live" verfolgen können. Die Multiplayer-Option (IPX-Netzwerk/Internet für bis zu sechs Spieler pro Partie) bietet eine Chat-Funktion, mit der sich auch während der einzelnen Runden ein gepflegter Meinungsaustausch arrangieren läßt. Deadlock könnte das werden, was Sierras Outpost nie war und erst das Logic Factory-Team mit Ascendancy hingekriegt hat: eine exzellente Umsetzung des Civilization-Konzepts im Weltraum - edel gestylt, angenehm zu bedienen, lange motivierend und hinreichend intelligent im Gegnerverhalten. Mit diesem Referenz-Titel wird sich Accolades Neuheit messen lassen müssen. Das fertige (englische) Original von Deadlock haben wir bereits ausgiebig angespielt und sind daher optimistisch, was einen Testbericht der komplett deutschen Fassung in der kommenden Ausgabe anbelangt.

Petra Maueröder

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Accolade

VERÖFFENTLICHUNG
Oktober 1996


In der Winterlandschaft werden kleine Details sichtbar: die Scheibenwischer bewegen sich und Schneeflocken zerplatzen an der Windschutzscheibe.

Rallye Racing 97

Über Stock und Stein


Ausweichmanöver auf dem Seitenstreifen sind sehr gefährlich.


Die realistischen Landschaftsgrafiken sorgen für mehr Spielspaß.

Wer an Rennspielen interessiert ist, hat bestimmt schon neidisch in Richtung Sega Saturn oder Sony Playstation geblinzelt. Das ist in Zukunft kaum noch nötig, denn die Anzahl sehr guter Spiele mit Motorsporthintergrund wird sich in den nächsten Wochen dramatisch erhöhen. Ein vielversprechender Vertreter ist Rallye Racing 97 von Software 2000.

Das Interesse am Rennsport hat sich in den letzten Jahren stark gewandelt. Stand Rallye in den 80ern noch im Rampenlicht, so fristet es mittlerweile hinter der übermächtigen Formel 1 nur noch ein Schattendasein. Anders ausgedrückt: Walter Röhrl mußte Michael Schumacher weichen. Trotzdem ist und bleibt Rallye eine spannende Angelegenheit, zählt doch in diesem Bereich des Motorsports Talent und fahrerisches Können mehr als technische Überlegenheit. Software 2000 möchte PC-Besitzern diese Faszination nun ein wenig näherbringen:
Rallye Racing 97 bietet dem Spieler die Wahl zwischen sechs verschiedenen Fahrzeugen, die sich durch unterschiedliche Eigenschaften auszeichnen. Aufgrund der offiziellen RAC-Lizenz handelt es sich hier um Typen wie VW Golf, Toyota Celica oder Lancia Delta Integrale. Haben Sie sich für Ihren Lieblingswagen entschieden, so geht's ab auf die Piste: mit Tastatur oder Joystick müssen enge Serpentinen und vereiste Winterlandschaften gemeistert werden, um die Weltmeisterschaft zu gewinnen. Nach jedem Rennen erhalten Sie - je nach Qualität Ihrer Leistung - eine bestimmte Summe als Prämie. Diese kleinen Finanzspritzen können natürlich gleich wieder in das Feintuning der Motoren und anderer Fahrzeugbestandteile gesteckt werden. Sie fahren also nicht nur um Punkte, sondern auch um Preisgelder. Die SVGA-Engine ist überraschend schnell und gestattet sogar die Wahl der Kameraposition.

Verschiedene Perspektiven

Sie können entscheiden, ob Sie aus der Ich-Perspektive oder mit der Außenansicht auf die Jagd nach Rundenrekorden gehen.
Rallye Racing 97 bietet aber darüber hinaus noch einige Features, die bei anderen Rennspielen bislang keine Beachtung fanden. Wenn Sie im frostigen Norden über Matsch und Eisplatten schlittern, zerplatzen beispielsweise Schneeflocken an der Windschutzscheibe. Bei Nachtfahrten wird die finstere Umgebung nur durch die beiden Lichtkegel erhellt, die vom Rennwagen ausgehen. Regen und Nebel sind weitere Witterungsverhältnisse, die neben zahlreichen Landschaftsgrafiken Abwechslung in die insgesamt 35 Etappen bringen.
Die Darstellung der Fahrzeuge hinterläßt ebenfalls einen überzeugenden Eindruck, wurde doch auf die individuellen Merkmale der einzelnen Typen eingegangen.
Rallye Racing 97 kann entweder solo oder von bis zu acht Spielern im Netzwerk gespielt werden. Über Modem bzw. Nullmodem kann man zu zweit gegeneinander antreten.

Oliver Menne

RELEASE	
Genre	Rennspiel
Hersteller	Software 2000
VERÖFFENTLICHUNG	September 1996


Ein Crash hat fatale Folgen. Sie verlieren wertvolle Zeit, und die Chancen auf eine gute Plazierung und entsprechende Preisgelder sinken ins Bodenlose.



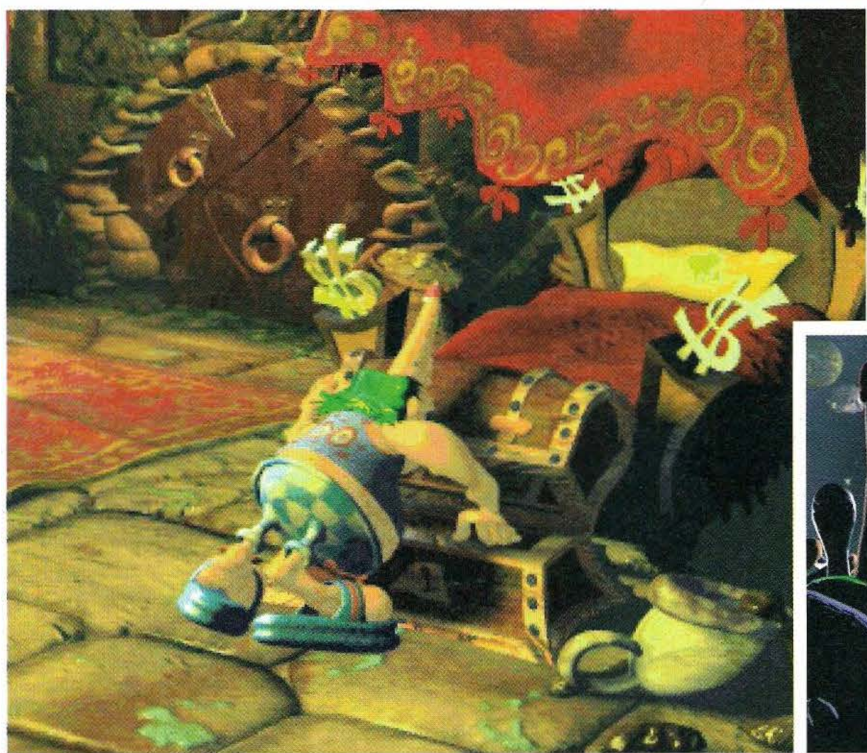















VACATION

Down in the Dumps

Eine schrecklich nette Familie

Hinsichtlich der „Arbeits-Umgebungen von Redakteuren eines Computerspiel-Magazins" unterscheidet die Wissenschaft exakt zwei Kategorien: In einigen Büros könnte man zur Not auch chirurgische Eingriffe durchführen - klinisch rein und picobello, als ob der „Bewohner" ein Meister Proper-Seminar belegt hätte. Die Räume der zweiten Sorte sehen anders aus. SEHR viel anders. Ehrlich gesagt, haben diese Lokalitäten auffallende Ähnlichkeiten mit dem Szenario des Cartoon-Adventures Down in the Dumps. Schauplatz: Eine Mülldeponie vor den Toren New Yorks...



Weil Vater Blub ein cleverer Bursche ist, wählt er wie Tausende anderer Familienoberhäupter bewußt einen Umweg, um so dem alljährlichen Urlaubs-Stau zu entgehen. Mit Kind und Kegel plus Oma und Opa sind die daumengroßen Blubs im Space-Kombi unterwegs in den sonnigen Süden. Ziel: Die herrlichen Strände auf dem Planeten Epsilon. Als die Blubs gerade über eine transgalaktische Kreuzung rauschen, kracht's: Ein von rechts kommendes Raumschiff übersieht die eine oder andere rote Ampel und stellt ganz nebenbei noch eine Reihe von Geschwindigkeits-Rekorden auf. Ein Blick ins Innere des Fahrzeugs zeigt, warum: Eine Horde feucht-fröhlicher Punks hat zuvor ausgiebig dem Hochprozentigen zugesprochen, um einen geglückten Raubüberfall angemessen zu würdigen. Der Crash bleibt freilich nicht ohne Folgen; die beiden Vehikel trudeln unkontrollierbar in Richtung eines bizarren Gestirns, dem geneigten Leser als „Erde" bekannt. Auf einer Müllkippe im New York der Neuzeit endet die Odyssee. Da das Raumschiff durch den Aufprall geringfügig deformiert wurde, beschließt der Famili-



Auf der Müllhalde entdeckt der Sprößling der Blubs eine Menge praktischer Utensilien, die für den Bau eines neuen Raumschiffs benötigt werden.



Wie jedes anständige Adventure besitzt auch DITD ein stattliches Inventory, das die Objekte in Icon-Form am unteren Bildschirmrand präsentiert.

Die Charaktere



Vater Blub
... ist in den Augen seiner Schwiegereltern der geborene Loser, weshalb ihrer Tochter immer noch nicht richtig verziehen haben. Glück bedeutet für Daddy Blub: ein frisch gemähter Rasen, TV-Übertragungen von Slimeball-Matches und ein Kühlschrank mit einem beruhigenden Lagerbestand an Bier.

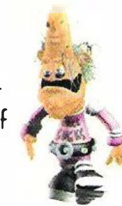


Mutter Blub
... hat die Hosen an, managt den Haushalt und ist obendrein eine exquisite Köchin. Außerdem versteht sie sich prächtig im Umgang mit dem Nudelholz, falls Vater Blub zu spät zum Abendessen erscheint.



Sohn Blub
... zählt zur Gattung der Tagträumer und phantasiert von glorreichen Abenteuern. Seine überschäumende Hyperaktivität bringt den Clan regelmäßig in größte Schwierigkeiten.

Oma Blub
... hat wie fast jede Großmutter ein schier unglaubliches Talent, unaufgefordert zu allen Fragen des Alltagslebens neunmalkluge Ratschläge zu erteilen.



Opa Blub
... verbringt seine Zeit mit der Tüftelei an wahnwitzigen Erfindungen. Seine Verwandtschaft setzt voll auf die technische Begabung des Hobby-Bastlers, um das Raumschiff wieder in Schwung zu bringen.



Stinky
... gehört ebenfalls zur Familie und bekleidet die Position des „Haustiers". Ist dümmer als ein Eimer Sand und springt instinktiv auf alles, was sich bewegt.



Tochter Blub
... ist furchtbar neugierig und experimentiert mit allerlei „Schätzen", die sie auf der Müllkippe findet. Das Mädel kann eine Menge Unsinn anstellen, wenn man es nicht ständig beaufsichtigt.

enrat der Blubs, bis auf weiteres in dieser heimeligen Umgebung zu bleiben und nach Ersatzteilen für den fliegenden Untersatz zu suchen. Eine ehemalige Waschmittel-Flasche dient als vorübergehende Bleibe. Die Pläne werden allerdings von den Ganoven durchkreuzt, die ein Quartier in nächster Nähe bezogen haben und aus purer Niederträchtigkeit alles versuchen, um die Sippe an der Flucht zu hindern.

Familien-Duell

Down in the Dumps verteilt sich auf vier in sich abgeschlossene Episoden, in denen jeweils ein Familienmitglied die Hauptrolle spielt und ein bestimmtes Problem löst. Los geht's mit dem Sohnemann, der zusammen mit Haustier Stinky ein gekidnapptes Bauteil zurückerobern muß. Oma Blub wird im zweiten Abschnitt von den Außerirdischen versehentlich in eine unberechenbare Killer-Maschine verwandelt, was Mama Blub fast in den Wahnsinn treibt. Folge 3 widmet sich dem Weihnachtsabend, als die Familie auf den Nikolaus lauert, der eine weitere Raumschiff-Komponente anschleppen soll. Doch der etwas senile Wohltäter bringt etliche Geschenke durcheinander, was für gehörigen Trouble mit den benachbarten Spitzbuben sorgt; Vater Blub ist in diesem Fall der Held. Die vorwitzige Tochter komplettiert das Line-Up mit einer waghalsigen Bergsteiger-Tour auf das Haupt eines vor sich hin schlummernden Riesen, der ein Ersatzteil als Ohrring trägt. Zusammen mit ihrem Bruder und Stinky läßt sich die abschließende Passage bewältigen.
Mit jedem Kapitel steigen Schwierigkeitsgrad und An-



Die eklig-grünen Alien-Punks mit der pinkfarbenen Frisur funken regelmäßig dazwischen, wenn sich für die Blubs ein Silberstreif am Horizont abzeichnet. Nur mit viel Phantasie kann sich Blub junior gegen den allzu neugierigen Fiesling durchsetzen. Dabei helfen ihm die eingesammelten Gegenstände im Inventory.


Running with the Family: Die beiden Jüngsten der Blubs sind auch in ausweglosen Situationen gut drauf.

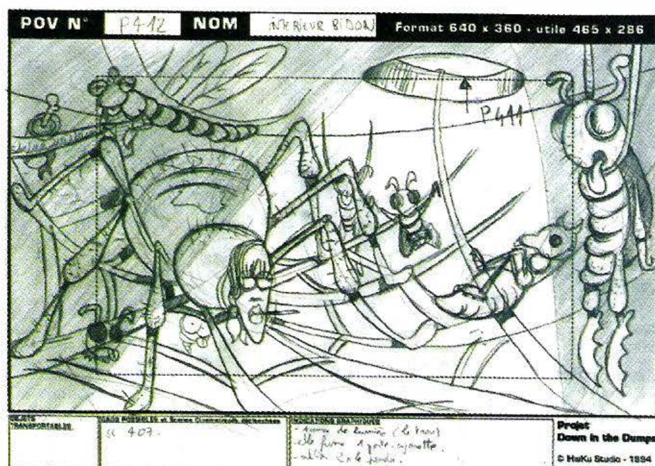

Mit einer unglaublichen Liebe zum Detail wurden sowohl die Figuren als auch die Szenarien gerendert. In den zahllosen Zwischensequenzen wird aus Performance-Gründen auf eine etwas geringere Auflösung umgeschaltet.

zahl der Locations: Teil 1 besteht aus elf verschiedenen Szenarien, Teil 4 hingegen bringt es sogar auf 34 - insgesamt wird der Spieler rund 80 Schauplätze besuchen. Zwischendurch gibt´s leckere Cut-Scenes; unter anderem wird Oma Blubs Teilnahme an der Gameshow „The Galaxy of Fortune" (vergleichbar mit dem berüchtigten „Glücksrad") zelebriert.

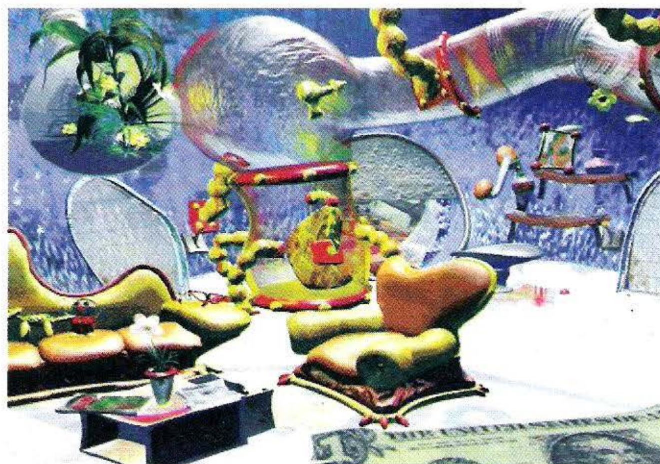
Nice tries

Wenn ein Programmier-Team vom Hersteller der bekannten Grafik-Software 3D Studio ernsthaft gefragt wird: „Wie um alles in der Welt habt Ihr DAS hingekriegt?", dann spricht das Bände über die Qualität der Zeichentrick-Sequenzen von Down in the Dumps. Die Jungs des französischen Labels Haiku Studios (neu auf dem Markt, aber mit erfahrenen Spiel-Designern besetzt) haben ihr Indianer-Ehrenwort gegeben, daß alle Szenarien und Figuren komplett mit 3D Studio generiert wurden und keine Silicon Graphics-Workstation „nachgeholfen" hat. Wie dem auch sei: vergessen Sie alles, was Sie bei Adventures bisher in Sachen 3D-Animation gesehen haben! Riesige Sprites, rasante Kamera-Fahrten aus den seltsamsten Perspektiven, komplett gerenderte Szenarien und eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten (256 Farben) ergeben das passende Bühnenbild für die Abenteuer der Blubs. Besonderheit: Ebenso wie in Baphomets Fluch (siehe Review in dieser Ausgabe) wurde für so ziemlich jede Aktion eine eigene Animation mit zum Teil haarsträubenden Szenen erstellt. Wenn andere Adventures ihr Standard-Das-geht-so-nicht rausposaunen, bekommen Sie bei diesem Programm eine situationsabhängige Cartoon-Sequenz. Damit wird nicht nur die Experimentier-Freude des Spielers angestachelt („Was passiert eigentlich, wenn ich Gegenstand X mit Figur Y benutze?"). Da einige Puzzles ohnehin nur im entferntesten mit irdischer Logik zu tun haben, lassen sich diese Rätsel am angenehmsten durch Ausprobieren lösen - von den Programmierern durchaus beabsichtigt und eine wohltuende Abwechslung gegenüber vielen allzu bierernsten Adventures. Down in the Dumps erscheint voraussichtlich im Oktober 1996 bei Philips Media und wird derzeit mit Profi-Sprechern aus Funk und Fernsehen synchronisiert und unter besonderer Berücksichtigung der zum Schreien ko(s)mischen Dialoge übersetzt.

Petra Maueröder ■



Bevor die Haiku-Grafiker ihr 3D-Studio anwerfen konnten, wurden die Animationen grob am Reißbrett vorskizziert.


Die Blubs haben es sich in ihrer Übergangs-Wohnung (einer leeren Waschmittel-Flasche) gemütlich eingerichtet. Im Bild: Das Wohnzimmer.

PC Games Disc & Mag

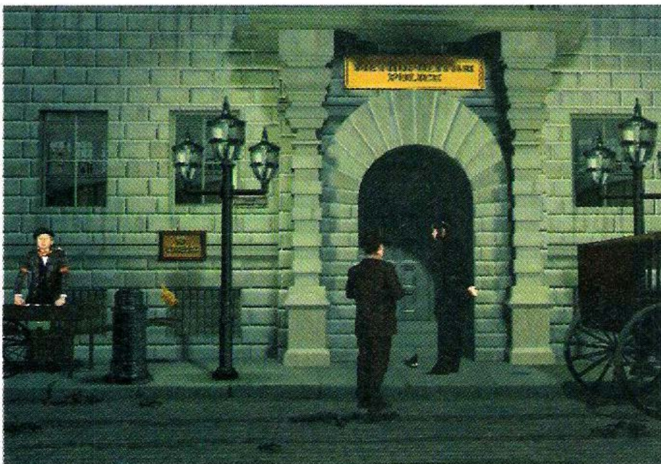
Sherlock Holmes: Das Geheimnis der tätowierten Rose

Meisterdetektiv

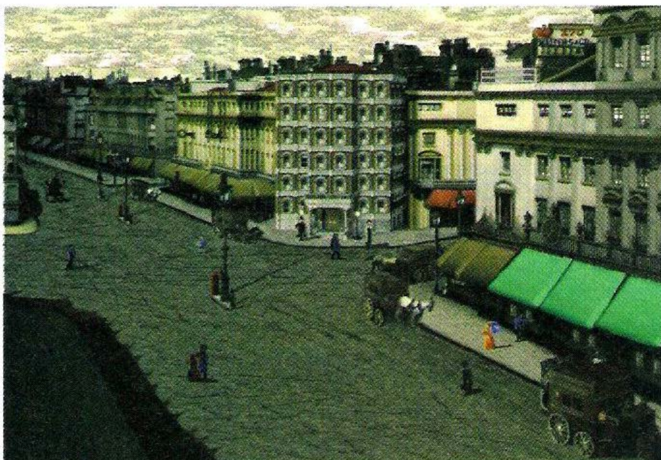
Eine Detektivgeschichte ist eigentlich wie geschaffen für ein Adventure: spannende Story, zahlreiche Personen und interessante Puzzles sind elementare Bestandteile für ein Abenteuerspiel. Trotzdem lassen sich Spiele mit kriminalistischem Hintergrund an zehn Fingern abzählen.



Dr. Watson versucht seinen alten Freund Sherlock Holmes davon zu überzeugen, den Fall zu übernehmen. Irgendetwas scheint innerhalb des Verteidigungsministeriums nicht zu stimmen.



Der Polizist macht keine Ausnahmen. Obwohl Dr. Watson mit allen Mitteln und fiesen Tricks versucht, Scotland Yard zu betreten, kommt er nicht an dem pflichtbewußten Beamten vorbei.



Sherlock Holmes: Das Geheimnis der tätowierten Rose überzeugt durch die konsequente Verwendung von verschiedenen Grafikstilen. Kutschen fahren über den Platz, Menschen überqueren die Straße.

Electronic Arts ist einer der wenigen Spielehersteller, die dem Krimi am Computer eine Chance geben. Schon 1993 hatten die Amerikaner mit The Lost Files of Sherlock Holmes einen Volltreffer gelandet - und dieser Erfolg soll nun wiederholt werden. Das zweite Abenteuer um den englischen Meisterdetektiv trägt den Untertitel „Das Geheimnis der tätowierten Rose" und handelt vom Diebstahl einer großen Menge Dynamit. Obwohl der explosive Stoff direkt vom Verteidigungsministerium entwendet wurde, unterbindet das zuständige Untersuchungskomitee jegliche Art der Nachforschung. Das macht Dr. Watson, der zwischenzeitlich davon Wind bekommen hat, natürlich stutzig. Er unterrichtet seinen alten Freund Sherlock Holmes von den seltsamen Vorkommnissen, und gemeinsam machen sie sich auf Jagd nach den Tätern.

Klassisch, aber mit Video-Charakteren

Sherlock Holmes ist durch und durch ein klassisches Adventure, es bietet ein Inventory und ein Dialogsystem per Multiple-choice. In puncto Grafik ist das Spiel aber alles andere als traditionell. Alle Schauplätze wurden gerendert und erschaffen ein gutes Bild vom viktorianischen Zeitalter. Zwischendurch, wenn man beispielsweise mit der Kutsche unterwegs ist, werden qualitativ hochwertige Standbilder aus der damaligen Zeit eingeblendet.

Die Sprachausgabe schafft Atmosphäre

Der Clou sind jedoch die integrierten Video-Charaktere. Über 80 Schauspieler verpflichtete Electronic Arts für die Filmaufnahmen und sparte auch nicht bei der Einbindung ins Spiel: die Personen wirken niemals „aufgeklebt", sondern passen sehr gut in die jeweilige Umgebung.
Die Sprachausgabe macht in der englischen Version einen sehr guten Eindruck: die Sprecher gaben sich sichtlich Mühe, den Sprachstil des 19. Jahrhunderts nachzuempfinden. Schon allein dadurch wird eine sehr realistische Spielumgebung geschaffen. Sherlock Holmes ist ein Spiel, das dem Genre Adventure wieder zum alten Glanz verhelfen kann.

Oliver Menne ■

RELEASE

Genre	Adventure
Hersteller	Electronic Arts

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1996

Blood & Magic

Vergessener König



Das Interface bietet detaillierte Möglichkeiten, das Kampfgeschehen zu beeinflussen. Verschiedene Zaubersprüche, Angriffs- und Defensiv-Funktionen stehen dem Spieler zur Verfügung.



Als Zauberlehrling können Sie lediglich „niedere Wesen", wie zum Beispiel einen Basalt-Golem, erschaffen. Erst wenn Sie genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben, stehen Ritter und Bogenschützen auf dem Programm.



Auf der Übersichtskarte (oben rechts) können Sie ein bestimmtes Gebiet in Sekundenbruchteilen anwählen - lästiges Scrollen über mehrere Bildschirme entfällt bei Blood & Magic völlig.

Sie erinnern sich bestimmt noch an vergangene Zeiten, als Spiele mit AD&D-Background nur von SSI auf verschiedene Computersysteme umgesetzt wurden. TSR (Inhaber der AD&D-Reihe) vergibt aber neuerdings an mehrere Firmen die Lizenz für Fantasyspiele.

So arbeitet beispielsweise Interplay momentan fieberhaft an der Fertigstellung von Blood & Magic, einem Strategiespiel, das auf der AD&D-Umgebung „Forgotten Realms" basiert. In einer finsteren, versteckten Ecke der Forgotten Realms bereiten sich Zauberer auf eine entscheidende Schlacht vor, die mit einer längst verloren geglaubten Magie ausgefochten wird: der Erschaffung von Lebewesen. Sie sind einer dieser Zauberer, die sich den Horden des Bösen entgegenstellen. Sie können aber natürlich auch den Spieß umdrehen und sich auf die Seite der dunklen Mächte schlagen...

Verschiedene Stories

Das Spiel verwendet verschiedene Storylines: in manchen Missionen nehmen Sie Rache für einen verlorenen Freund, in anderen wollen Sie einfach nur das gegnerische Territorium erobern, um sich einen strategischen Vorteil zu verschaffen.
Gespielt wird in Echtzeit, allerdings ist die Geschwindigkeit und auch der Streß-Faktor sehr viel geringer als bei Command & Conquer oder Z. Sie können sich also gemütlich zurücklehnen und den eigenen Truppen bei der Arbeit zusehen. Apropos Truppen: als Zauberer greifen Sie niemals selbst ins Geschehen ein, sondern erschaffen Ritter, Geister und Barbaren (oder Goblins, Orks und Trolle), um die Gegenseite zu vernichten. Wird eine Einheit aufgerieben, so beschwören Sie einfach eine neue - allerdings geht das nur, solange Ihr Zaubererturm noch steht. Mit anderen Worten: eine Kampagne ist verloren, wenn Ihr Hauptquartier vom Feind in Grund und Boden gestampft wurde. Außerdem sollten Schmieden und andere produktive Gebäude möglichst gut bewacht werden, da Sie sich dadurch einen erheblichen Vorteil verschaffen können. Bei Blood & Magic müssen Sie also Offensive und Defensive gleichermaßen berücksichtigen.

Originalgetreue Umsetzung

Ein ganz großer Pluspunkt für Blood & Magic ist allerdings die offizielle Lizenz von „Forgotten Realms". Liebhaber der Serie werden sich an 28 originalgetreu eingebundenen Charakteren und diversen magischen Gegenständen und Artefakten erfreuen.

Oliver Menne ■

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Interplay

VERÖFFENTLICHUNG
Oktober 1996



Baphomets Fluch

Clowns & Helden

Revolution Software ließ lange Zeit nichts mehr von sich hören. Nach den erstklassigen Adventures Lure of the Temptress und Beneath a Steel Sky wurde nichts über zukünftige Projekte bekannt, nicht einmal die Gerüchteküche hatte Neuigkeiten zu bieten. Im März 1996 meldete sich die englische Spieleschmiede allerdings mit einem großen Knall zurück. Baphomets Fluch (damals noch Broken Sword) schlug ein wie eine Bombe. Mit diesem Produkt will sich das Team um Charles Cecil endlich an der Spitze unter den Adventure-Entwicklern etablieren.

Sie schlüpfen in die Rolle von George Stobbard. Der Amerikaner George ist nach Paris gekommen, um sich ein paar Tage Ruhe und Entspannung zu gönnen. An einem sonnigen Nachmittag macht es sich George in einem Straßencafe gemütlich und beobachtet das hektische Treiben in den Gassen. Eine Person sticht ihm ganz besonders ins Auge: ein graumelierter Gentleman betritt das Lokal, einen ledernen Aktenkoffer fest im Griff. Kurz darauf taucht ein Clown auf, der trotz seines amüsanten Kostüms einen eher unsympathischen Eindruck hinterläßt. Er stürzt durch die Tür, tauscht den Aktenkoffer gegen sein Akordeon aus und ist genauso schnell wieder verschwunden.

Explosives Intro

George bleibt aber kaum Zeit, um darüber nachzudenken, denn wenige Sekunden später erschüttert eine gewaltige Explosion das Cafe.
Tische, Stühle, Bänke fliegen durch die Luft, der ältere Herr wird lebensgefährlich verletzt, George Stobbard kommt hingegen mit einigen blauen Flecken davon. Schon sehr bald stellt sich heraus, daß es sich nicht um einen tragischen Unfall, sondern um einen eiskalten Mordanschlag handelte.

Der Orden der Templer

George, von Natur aus mit einer gesunden Portion Neugierde gesegnet, macht sich auf die Suche nach den Urhebern dieses grausamen Verbrechens. Bei seinen Recherchen wird er von der attraktiven Foto-Journalistin Nicole Collard unterstützt. Gemeinsam stellen sie fest, daß sich der eigentlich seit dem 14. Jahrhundert nicht mehr existierende Templerorden neu formiert hat. Ein Nachfahre der Assassini, der Erzfeinde der Templer, möchte dies jedoch mit allen Mitteln verhindern. Eine sehr verwirrende Angelegenheit. Vor allem, weil Nicole anscheinend mehr weiß, als sie letztlich zugibt. Auf welche Seite soll man sich denn nun schlagen? Wer ist gut, wer ist böse? Baphomets Fluch lebt zum größten Teil von seiner phantastischen Story, mit der man problemlos eine mehrteilige Fernsehserie hätte drehen können. Das Abenteuer führt George Stobbard quer durch Europa: in Frankreich, Irland, Schottland, Spanien und Syrien muß nach wichtigen Hinweisen gesucht werden.

Quer durch Europa

Die Umgebung ist nicht nur mit Hilfe der Grafik sehr naturgetreu dargestellt, sondern auch durch die landestypischen Gepflogenheiten, an die sich George Stobbard als Amerikaner erst einmal gewöhnen muß. Kein Klischee wird bei Baphomets Fluch ausgelassen: in Irland trifft man den größten Teil der Dorfbevölkerung im Pub, in Frankreich führt selbst die Polizei einen eher lockeren Lebensstil, und in Syrien wimmelt es nur so vor Touristenfallen. Ein großes Lob muß hier der Lokalisierung ausgesprochen werden, denn es wurden nicht nur sehr angenehme Stimmen verwendet, sondern auch auf verschiedene Akzente wurde geachtet.

Die Hauptdarsteller

Die einzelnen Personen sind bei Baphomets Fluch nicht einfach nur Mittel zum Zweck (Informations-Maschinen), sondern verfügen über einen eigenständigen Charakter. Das sorgt für amüsante Szenen und verleiht dem Spiel eine gewisse Lebendigkeit.



George Stobbard

George entwickelt nach dem Attentat im Cafe erstaunliche Zivilcourage und jagt Khan quer durch Europa. Oft wird er mit - für einen Amerikaner unverständlichen - Gepflogenheiten konfrontiert.



Khan

Kahn ist der große Bösewicht, der Attentäter. Er ist Meister der Verkleidungskünste und hat tausend Gesichter. Seine Rücksichtslosigkeit macht ihn zu einem sehr gefährlichen Gegenspieler.



Nicole Collard

Nico ist eine Foto-Journalistin, die noch auf den großen Durchbruch wartet. Mit der Story über das Attentat im Cafe soll ihr dies endlich gelingen. Sie arbeitet sehr eng mit George Stobbard zusammen.





Flap & Guido

Diese beiden Spießgesellen sind im Auftrag einer Untergrundorganisation unterwegs und versuchen ebenfalls an die wertvollen Antiquitäten heranzukommen. Mit diesen Brüdern ist wirklich nicht zu spaßen...



Inspektor Rosso

Er ist Inspektor der französischen Kriminalpolizei. Unter seiner auf Hochglanz polierten Glatze befindet sich ein wacher Verstand - auch wenn er manchmal mit recht seltsamen Methoden herumschnüffelt.

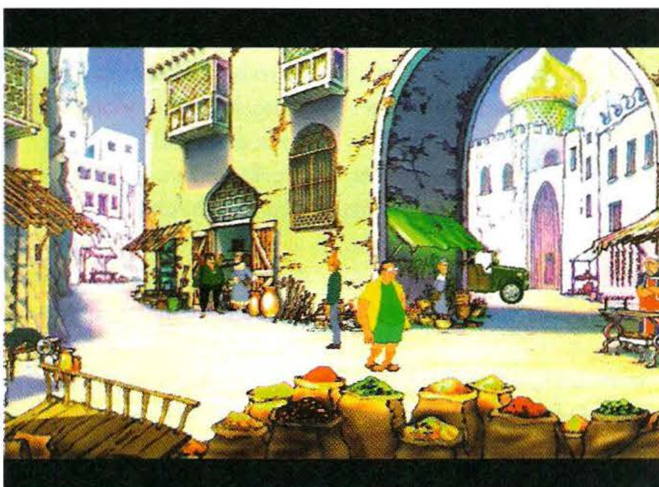
Frischer Wind beim Interface

Das Dialogsystem ist bei einem Adventure so elementar wichtig, daß es nur wenige Spieleschmieden wagen, neue Wege in diesem Bereich zu gehen. Frei nach dem Motto: die Auswahl der Fragen und Antworten per Multiple-choice ist altbewährt und wird deshalb auch nicht geändert.
Revolution Software konnte sich dieser Meinung nie so recht anschließen, führte doch das bekannte System bislang immer zu dem Ergebnis, daß der Spieler einfach alle Möglichkeiten durchprobierte. Es sprach also nichts gegen eine kleine Modifikation.
Wenn Sie bei Baphomets Fluch eine Person anprechen, so erscheint am oberen Bildschirmrand das Inventar, und am unteren Bildschirmrand eine Auswahl an Charakteren, über die Sie sich unterhalten



Im Krankenhaus befindet sich ein wichtiger Zeuge, den George unbedingt befragen möchte. Doch er muß sich sputen, die Gegenpartei hat auch herausgefunden, wo sich der Verräter aufhält...

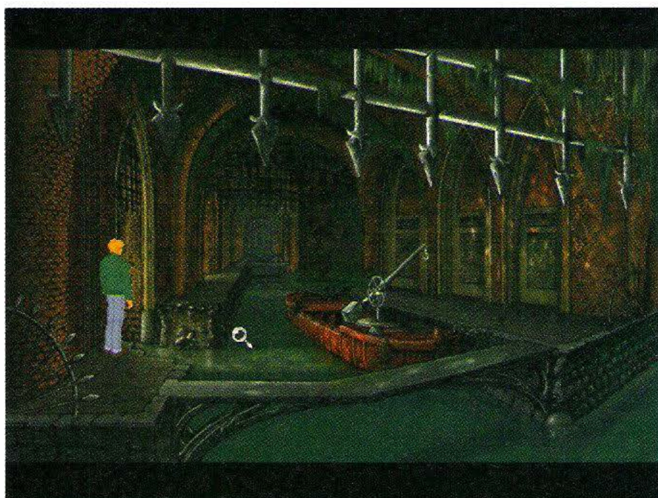
können. Ein Mausklick genügt, um George Stobbard eine Frage formulieren oder eine Aussage treffen zu lassen. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Themen (Icons) resultiert aus den bereits erhaltenen Informationen, die Palette erweitert sich also ständig. Damit dies auf Dauer nicht zu unübersichtlich wird, läßt das Programm Themen, die überhaupt keinen Sinn machen, einfach außen vor. Es wäre auch ziemlich absurd, einen französischen Gendarm über einen Teppichhändler in Syrien zu befragen. Die beiden kennen sich ja nicht einmal. Das Inventar befindet sich nicht nur beim Dialogsystem am oberen Bildschirmrand, sondern während des gesamten Spiels. Wählen Sie einen bestimmten Gegenstand an, so halten Sie diesen in der Hand und können ihn benutzen. Ein Beispiel: Sie haben



Die Grafik fängt den Flair einer Location perfekt ein. Hier sehen Sie einen Marktplatz in Syrien - ein amerikanischer Tourist darf natürlich nicht fehlen.



Wenn die Verschwörer bemerken würden, daß sie beobachtet werden, würden sie mit Mr. Stobbard sicherlich schnell kurzen Prozeß machen.

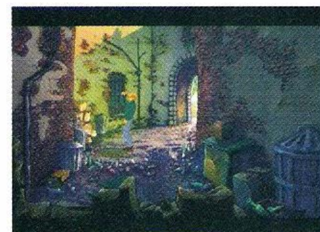


Die unterirdischen Katakomben von Paris sind schon seit Jahren nicht mehr betreten worden. Ein idealer Treffpunkt für die Verschwörer.

eine Brechstange aufgehoben. Wenn Sie nun eine Person anklicken, so führen Sie ein kurzes Gespräch über das massive Werkzeug. Mehr nicht. Klicken Sie hingegen auf eine bröckelige Wand, so wird George diese mit der Brechstange einschlagen - zumindest wird er es versuchen.

Sprachausgabe auf Kosten der Puzzles

Wenn man nach Kritikpunkten sucht, dann steht die etwas eigenwillige Spielweise mit Sicherheit an erster Stelle. Normalerweise sucht man als geübter Abenteuerspieler die nähere Umgebung nach Gegenständen ab, um diese dann miteinander zu verbinden oder zu benutzen. Baphomets Fluch geht einen anderen Weg, der vielleicht nicht jeden Geschmacksnerv voll treffen wird: die Anzahl der zu findenden Gegenstände hält sich eher in Grenzen, und auch mit Puzzles wird man nicht gerade überschüttet. Vielmehr müssen Sie sehr viele Gespräche führen, die meistens recht interessant und kurzweilig sind, manchmal aber auch ein wenig in die Länge gezogen wirken. Mit den Infos, die Sie während der Konversationen erhalten, können Sie dann Ihre Befragung fortführen. Ein Beispiel: Sean Fitzgerald (ein irischer Tagelöhner) behauptet, er wüßte rein gar nichts von einer Ausgrabung in der Nähe von Loch Marne. Von Maguire (einem ausgebüxten Schuljungen) erfahren wir aber, daß Sean sogar bei der Ausgrabung mitgeholfen hat. Also zurück zum Lügenbaron, um ihn mit der Aussage von Maguire zu konfrontieren - und schon kommt die Wahrheit ans Tageslicht. Das Kombinieren steht also im Vordergrund; wie ein Detektiv müssen Sie Aussagen deuten, einordnen und letztlich Ihre eigenen Schlüsse ziehen.
Auch wenn „echte Puzzles" eher spärlich gesät wurden, anspruchsvoll sind sie auf jeden Fall. Völlig abgrehte Spinnereien wie „Ich bündele den Lichtstrahl einer Taschenlampe mit einer Linse und erhalte einen



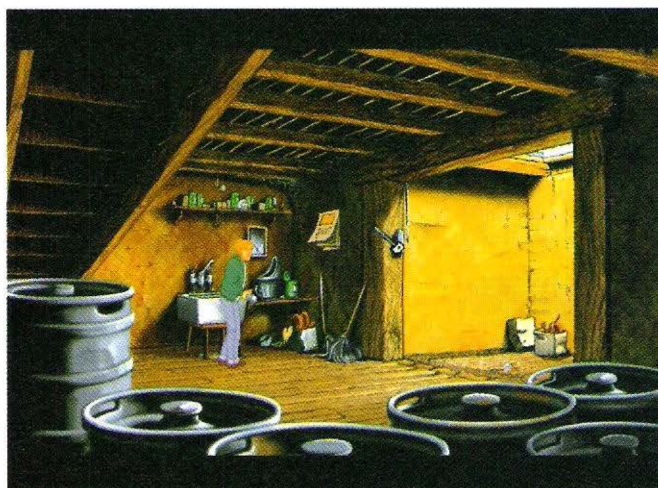
Im Hinterhof befindet sich ein Zugang zur Kanalisation. Hier ist der Attentäter verschwunden.

Notizblock

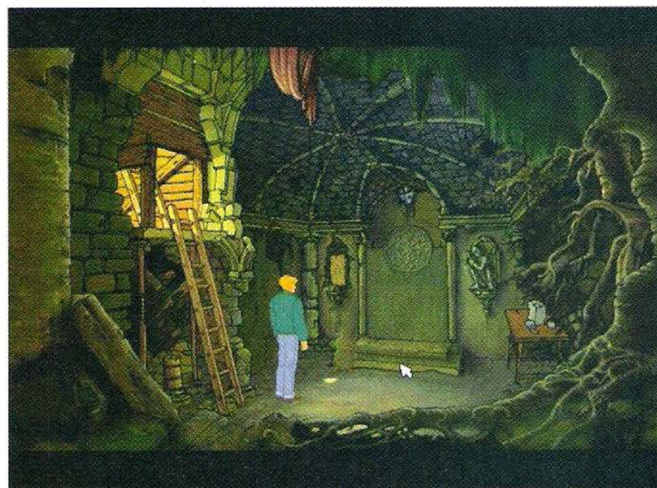
Bei vielen Adventures muß man mit Papier und Bleistift wichtige Informationen festhalten, weil sie im weiteren Verlauf des Spiels benötigt werden. Die Spreu vom Weizen zu trennen, ist oft kein leichtes Unterfangen: welcher Hinweis ist denn jetzt wirklich von Bedeutung?
Bei Baphomets Fluch werden alle relevanten Telefonnummern, Adressen und Namen automatisch auf einen leicht verwanzten Briefumschlag gekritzelt. Wenn Sie beispielsweise eine bestimmte Person anrufen möchten, so klicken Sie auf den Telefonhörer und anschließend auf die Nummer. Eine gute Idee, die auch grafisch gelungen umgesetzt wurde.



Auf dem alten Briefumschlag werden alle wichtigen Adressen und Telefonnummern vermerkt. Ein Mausklick genügt, um sie zu benutzen.



Im Keller eines irischen Pubs findet George den von allen Parteien heiß begehrten Edelstein. Der Attentäter ist George dicht auf den Fersen.



Relikte des Templerordens in Irland. Diese uralte Geheimtür läßt sich nur mit einem versteckten Mechanismus öffnen.



Stolz präsentiert George der attraktiven Nicole sein Mitbringsel aus Irland. Wie wichtig dieser Edelstein nun wirklich ist, weiß er zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht einzuschätzen.

Handlaser" darf man allerdings nicht erwarten. Bei Baphomets Fluch gibt´s ausschließlich logische Puzzles, für deren Lösung lediglich eine Portion gesunder Menschenverstand erforderlich ist. Anders ausgedrückt: George Stobbard ist eher ein Typ wie Indiana Jones und nicht wie MacGuyver.

Musik von Barrington Pheloung

Grafisch ist Baphomets Fluch fast schon in die Kategorie Zeichentrickfilm einzuordnen. Butterweiche Bewegungsabläufe und nette Details (Laub wirbelt über die Straße, im Hintergrund zwängen sich Autos durch den dichten Verkehr) zeichnen das Spiel aus. Darüber hinaus gibt es für jede Handlung - bis auf zwei, drei Ausnahmen - eine eigene Animation. Man merkt dem Produkt einfach an, daß hochkarätige, perfektionistische Grafiker am Werk waren. Auch in puncto Sound hat sich Revolution Software einiges einfallen lassen. Musik wird nur bei besonders dramatischen Szenen eingesetzt, um die Spannung zu erhöhen. Die kurzen Songs wurden übrigens von Barrington Pheloung eingespielt, der zuvor nur im Filmsektor tätig



Wenn Sie einen speziellen Gegenstand untersuchen, so wird dieser auch entsprechend präsentiert. Hier sehen Sie einen Ausschnitt aus einer französischen Zeitschrift, die Professor Peagram (ein berühmter Historiker) einen Leitartikel gewidmet hat.

Die Grafik

Die grafische Gestaltung ist der größte Pluspunkt, den Baphomets Fluch für sich verbuchen kann. Gerade die Liebe zum Detail merkt man dem Produkt an. Obwohl es sich um ein traditionelles Adventure handelt, hat es sich Revolution nicht nehmen lassen, allerlei technische Schmankerl und Spielereien zu integrieren.

Parallax-Scrolling

Baphomets Fluch scrollt nicht nur angenehm flüssig, sondern auch noch in mehreren Ebenen. Diese Technik wurde zum ersten Mal in einem Adventure verwendet und läßt viele Locations plastischer und räumlicher wirken.



Die Pflanzen befindet sich im Vordergrund des Bilds.

Scaling

Ein Problem, mit dem viele Adventures zu kämpfen haben: verschwindet eine Person im hinteren Teil des Bildschirms, so muß sie perspektivisch skaliert werden. Wird diese Person nun einfach verkleinert, so ergibt das meistens einen undeutlichen Pixelbrei. Das muß nicht sein: Revolution hat dieses Problem gleich zu Beginn der Entwicklungsarbeiten erkannt und deshalb für die Bewegung einer Person nach vorne und noch hinten Hunderte von Animationsphasen erstellt.



Perspektiven

Bei besonders dramatischen Szenen wird die Kameraperspektive gewechselt, um die Spannung zu erhöhen. In diesem Beispiel versucht George, durch das Fenster in ein benachbartes Hotelzimmer zu gelangen.



Zwischensequenzen

Großer Aufwand wurde auch bei den Zwischensequenzen betrieben. In diesen kurzen Filmen werden besondere Handlungen noch einmal verstärkt zum Ausdruck gebracht, und Szenen, die George Stobbard eigentlich nicht sehen kann, werden eingespielt.



Animationen

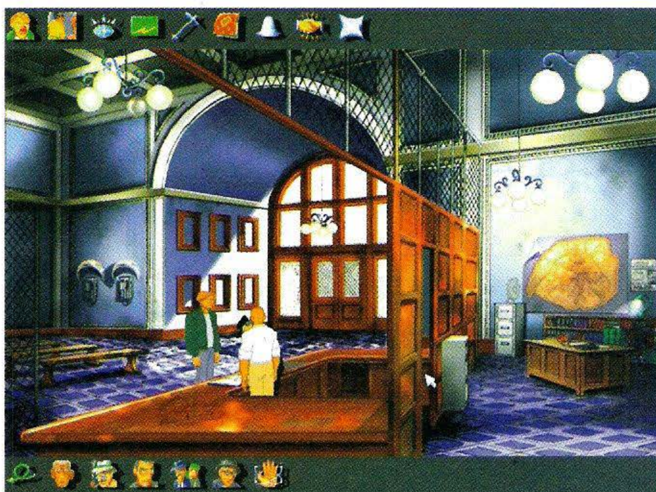
Baphomets Fluch spielt sich wie ein Zeichentrickfilm. Für jede Handlung existiert eine entsprechende Animation. Standardsequenzen für „aufheben", „geben", „öffnen" gibt es nicht. Aktionen werden wunderschön visualisiert.



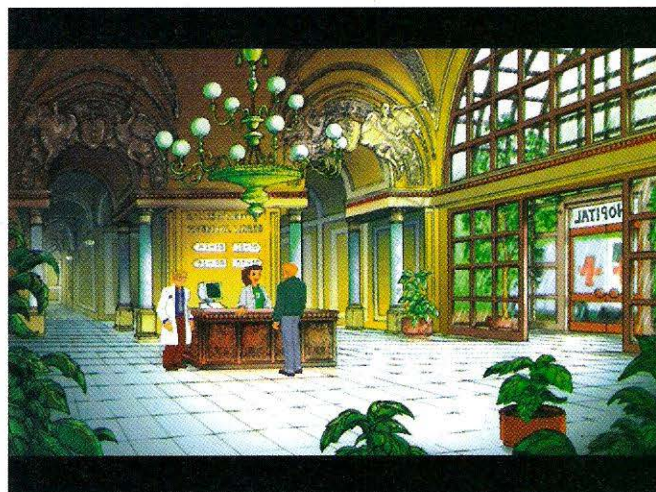
George holt die Brechstange aus seinem Ärmel.

Mit der Brechstange wird der Kanaldeckel ausgehebelt.

AWARD PC Games Disc & Mag



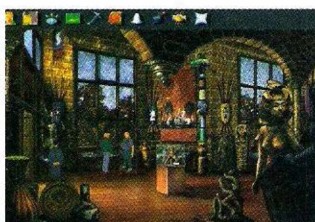
George Stobbord versucht, von Inspektor Rosso weitere Informationen zu erhalten, doch leider wurde dem kahlköpfigen Kriminalisten der Fall entzogen.



Das Krankenhaus gleicht einem Irrgarten. Sie sollten der jungen Dame schon Gehör schenken, wenn Sie sich nicht verlaufen möchten.

war („Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber" und „Nostradamus"). Darüber hinaus wurden Soundeffekte sehr überzeugend eingesetzt: auf dem Marktplatz in Syrien murmeln im Hintergrund zahlreiche Händler, im irischen Pub wird lauthals gegrölt. Der Clou: sowohl Musik als auch Soundeffekte verstummen nicht, sobald man eine Unterhaltung beginnt. Dadurch wirken viele Szenen - trotz der Zeichentrickgrafik - sehr realistisch. Baphomets Fluch ist ein sehr gutes Beispiel dafür, daß Musik und Soundeffekte maßgeblichen Einfluß auf den Spielspaß haben können.

Oliver Menne ■



Im Museum trifft George auf einen alten Bekannten von Nicole. Er weiß bestens über die Tempelritter und die Assassini Bescheid. Hier klärt sich vieles auf.



Ab und zu müssen Sie Ihre wahre Identität leugnen, um voranzukommen. Hier sind Sie Dr. Stobbard.

Kurze Wege

Bei Baphomets Fluch wurden die Wege zwischen den einzelnen Locations extrem kurz gehalten, um das Spielgeschehen auf wesentliche Ereignisse zu konzentrieren. Wenn Sie in einem Schriftstück oder in einer Unterhaltung auf einen lösungsrelevanten Ort hingewiesen werden, so wird dieser auf der Übersichtskarte vermerkt. Ein Mausklick genügt, und schon befinden Sie sich am gewünschten Ziel.



Wenn Sie innerhalb einer Stadt zu einer anderen Location wechseln möchten, so benutzen Sie diese Karte. Um das Land zu verlassen, klicken Sie auf den Flughafen; Sie haben dann die Auswahl zwischen verschiedenen Städten.

Statement



Baphomets Fluch kann von Beginn an begeistern. Die herrliche Zeichentrickgrafik, die erfrischende Vertonung und die spannende Story fesseln stundenlang an den Bildschirm. Man möchte unbedingt wissen, wie es denn nun weitergeht. Allerdings muß eines klar sein: bei Baphomets Fluch wird viel geredet, ein Feuerwerk an traditionellen Puzzles wird nicht abgebrannt. Vielmehr muß anhand der Aussagen kombiniert werden, was als nächstes zu erledigen ist - und das hat durchaus sehr hohen Unterhaltungswert. Man fühlt sich wie ein kleiner Sherlock Holmes, der einem ganz großen Fall auf der Spur ist. Die Spannung, die dadurch vom Spiel aufgebaut wird, treibt einen von Location zu Location. Wenn Sie eine ausgefeilte, packende Story mehr schätzen als abgedrehte Puzzles, dann ist Baphomets Fluch genau das Richtige für Sie.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 1200 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	90%
Sound	91%
Handling	90%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Revolution
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

HEUTE NOCH

Sommer, Wonne, Sonnenschein, das kann doch nicht ein Vorwort sein? Naja, das kann jeder lesen, wie er will. Für mich ist das eigentlich ein Nachruf. Ich sitze gerade hier am Schreibtisch und halte die letzte Ausgabe der Play Time in der Hand, des ehemaligen Flaggschiffes des Computec Verlags. „GAME OVER, die Zeiten ändern sich", so die letzten sinntragenden Worte auf der letzten Seite der Ausgabe 9/95. Diesen Monat trauert eine kleine (Noch-)Fangemeinde den Jahrestodesmonat. Aber auch für PC-User war es der Beginn eines schwarzen Jahres. Nie wieder ein Rossi-Vorwort! Nur wer genug Moos hat, kauft sich neben der PC Games die kleine Schwester Amiga Games, wo Rainers Vorwörter noch ihr tristes Leben führen. Und wir PC Games-Leser werden mal wieder vernachlässigt! Grmpf! Doch SCHLUSS! Genug Tränen vergossen! Solange es noch Leserbriefe gibt, muß es (wieder) ein VORWORT geben! Vielleicht ist das hier der Neuanfang für zahlreiche Vorwörter, mögen sie noch so witzig, langweilig, breit, kurz, lang, feminin oder maskulin sein. Die Leserbriefseiten brauchen das Vorwort wie das Papier Farbe!

Euer im Tränenteich schwimmender Roger Rabbit.

Zur Erklärung für alle, die noch nicht so lange bei uns sind: Die Vorworte waren zu 100% sinnfrei. Sie dienten ausschließlich für... äh... ich... genau! Damals mag es ja noch witzig gewesen sein, aber in der PC Games haben wir eben nie damit angefangen. Ich war bisher immer der Meinung, den Platz für ein Vorwort könnte ich sinnvoller nutzen. Allerdings kommen mir nach diversen Anfragen so langsam Zweifel. Aber da ich diese Seiten zusammen (!) mit den Lesern mache, starte ich hiermit die offizielle Vorwort-Umfrage. Sollte die Mehrzahl unserer Leser auf einem Vorwort bestehen, werde ich mich nicht mehr weigern. Allerdings nur dann!

STAU-GEDANKEN

Hi Rainer, Du hattest in PCG 8/96 die Meinung der Leser zum Thema „Staugedanken auf der sog. Datenautobahn" gefordert. Hier also meine Meinung zu diesem Thema: Warum erwähnst Du die Überflüssigkeit der Animationen auf z. B. Bibliotheks-Seiten (!) nur am Rande und nebenbei. Es würde sich meiner Meinung nach sogar eine Diskussionsrunde über die „Nutzlosigkeit" des Internets im privaten Gebrauch lohnen. Denn daß es im kommerziellen Bereich sehr wohl einen Unterschied macht, ob man als Sekretär(in) ins Internet guckt oder langwierige Telefonate Marke „Moment, ich verbinde..." führt, steht für mich außer Frage. Vielleicht ist es zu sarkastisch, im Internet über die Abschaffung desselben zu diskutieren, aber ich glaube, es ist mal nötig. Vielleicht findet diese Email ja sogar einen Platz auf der LB-Seite.

Robert (Berlin)

Ob das Internet für den Privatanwender sinnvoll ist, muß jeder für sich entscheiden. Ich finde es jedenfalls recht praktisch, wenn ich einen bestimmten Film suche, einen Flug buchen oder einfach mit ein paar Leuten „plaudern" will, das bequem an meinem Schreibtisch tun zu können. Und auch Du wirst es einfacher gefunden haben, mir einfach eine Email zu schicken, als den Text erst auszudrucken, eintüten, eine Briefmarke zu suchen und zum Postkasten zu rennen. Ob einem das die reichlichen Gelder wert ist, ist eine Frage der persönlichen Prioritäten. Sehr viele können sich sicher vorstellen, wie man dieses Geld sinnvoller ausgeben kann. Mich wundert jedoch, daß zu diesem Thema bisher fast keine Zuschriften kamen. Kein Interesse daran?

MEHR STAU-GEDANKEN

Hallöle Rainer,
ich habe es Dir in alten Play Time Tagen angedroht. Vor Dir liegt nun mein zweiter Brief.
1. Als ich vor knapp drei Monaten die Treibersoftware der Firma AOL installiert hatte und mich gleich mal ins WWW (WeltWeites Warten) stürzte, traf mich die Ernüchterung wie ein Holzhammer. Als treuer Leser machte ich mich gleich auf zur PC Games Homepage. Nach einer halben Stunde hatte ich zwei Screens gesehen. Da frage ich mich dann doch, warum diese Typen in den Präsentationen im Fernsehen eine Page viel schneller aufgebaut hatten. Mir ist auch aufgefallen, daß nachts (wenn der günstigste Telefontarif gilt) die Datenrate in den Keller sackt. Wenn man dagegen mittags „surft", hat man noch eine ganz passable Datenrate. Da denke ich doch, daß diverse Dienste mit der Telekom unter einer Decke stecken. Mich würde interessieren, ob andere User die selben Erfahrungen gemacht haben.
2. Apropos Email: Ich habe das komplette Impressum dreimal abgesucht, aber Deine Adresse nirgends gefunden!
3. Wenn ich mir in der Rubrik Online Eure Chattermine ansehe, wird mir - um ehrlich zu sein - schlecht. Habt Ihr schon einmal an die Telekom gedacht? Das kostet ein Schweinegeld! Ich meine, Ihr könntet die Termine doch ab 21 Uhr positionieren. Das würde nicht ganz so ins Geld gehen.

So, das soll es für heute gewesen sein:

Marko Hilzendegen

1. Eine halbe Stunde für zwei unserer Seiten? Da scheint bei Dir aber etwas gewaltig schiefzulaufen. Oder hast Du das nur geschrieben, um mit dem Instrument der Übertreibung etwas deutlich zu machen? Natürlich sackt die Übertragungsrate ab „Mondscheintarif" in den Keller. Die Schuld daran hat diesmal aber leider nicht die Telekom, sondern ein schier unüberschaubarer Zufluß von „Surfern", die auch den letzten Datenfeldweg belegen.
2. Du findest meine Email-Adresse in unseren Internet-Seiten (zusammen mit Bild!). Aber hier noch einmal eine Zusammenfassung: Wer sich fürchtet, zum Briefkasten zu gehen, kann mir auch unter der Faxnummer 0911-642633 oder per Email (rrosshirt@pcgames.de) seine Meinung kundtun.
3. Es mag grausam klingen, aber wir wohnen nicht im Verlag. Zudem sind wir auch so egoistisch, noch andere Interessen zu haben, gelegentlich wollen wir sogar schlafen oder essen. Im Ernst: Nach acht bis zehn Stunden hinter seinem Schreibtisch kann einem schon die Lust vergehen, noch locker-flockig ein bis zwei Stunden zu plaudern. Du sitzt um 21 Uhr daheim, hast schon gegessen und freust Dich Deiner Freizeit.

NOCH VIEL MEHR STAU-GEDANKEN

Hi Rainer,
ich will mal ohne viel Geschleime zur Sache kommen:
1. Gab es schon mal ein Spiel, das im Bewertungssystem in allen Punkten 100% hatte?
2. Zum Thema Datenautobahn: Bei Search-Engines, wie zum Beispiel „Lycos", werden immer ca. 1000 (!) Möglichkeiten für ein (!) Wort ausgegeben. Bis man nun diese 1000 (von denen 500 vollkommen nutzlos sind) durchgesehen hat, ist man ein Vermögen los, alt, grau und hat keine Lust mehr. Könnte man diese Search-Engines (Timekiller) nicht intelligenter machen - ihnen ein klein wenig Künstliche Intelligenz einhauchen?

Tschau: Can

1. Nein - das gab es noch nie. Und da es nichts Perfektes geben kann (wir finden immer was zum Meckern), kommt diese Wertung auch nicht vor.
2. Diese Search-Engines sind eigentlich intelligent genug. Man muß nur die vorhandenen Möglichkeiten effektiver nutzen! Deiner Ausführung nach sollten sie Gedanken lesen können, was schon ein bißchen viel verlangt ist. Tip (kostenlos!) von mir: Du mußt einfach nur Deinen Suchbegriff genauer definieren. Man kann dazu auch zwei oder mehr Wörter verwenden (durch das Wort „and" getrennt), was die überflüssigen Möglichkeiten weitgehend ausschließt. Beispiel? Du suchst eine Flugreise nach London. Dann kannst Du natürlich nur nach „London" suchen lassen und Dich über die vielen gefundenen Sachen freuen. Ein netter Einstieg zum Surfen - jedoch wenig effektiv. Wenn Du aber als Suchbegriff „London" und „Flug" eingibst, wird die Angelegenheit wesentlich übersichtlicher.

PREISFRAGE

Hi Rossi! Jetzt muß ich hier mal was loswerden. Alle regen sich über Raubkopierer auf, aber wer sieht das WARUM? Wenn ich bei uns in ein Kaufzentrum gehe und dieses hat auch eine Computerabteilung, und ich sehe das Spiel F1GP2 für 140 DM, dann wundert mich gar nichts mehr! Da drängt sich einem das Verständnis für Raubkopierer regelrecht auf. Das, was die Anbieter den Kunden zumuten, ist eine Frechheit. Wenn man das Spiel irgendwo bestellt, wie ich das selbstverständlich tue, bekommt man die Spiele zu fairen Preisen. Aber was bildet der Rest der Computerwelt sich ein? Daß sie den User ausnutzen können? So ein Spiel kostet im Einkauf sicher nicht mehr als 50 Mark, oder liege ich da falsch? Und da kommt doch so eine Billigfirma und zieht dem armen kleinen Cyberpiloten 90 Mark aus der Tasche, um sich damit einen schönen Abend zu machen. Was geht hier ab? Ist das richtig? Aber irgendwoher muß die Kohle für die Finanzierung solcher 08/15-Anbieter ja herkommen. Also saugt man, wie jede andere Institution auch, das Geld dem kleinen Mann aus den Taschen. Ich finde Raubkopieren falsch, und es zerstört den Softwaremarkt. Aber wie kann man etwas zerstören, was ohnehin kaputt ist. 140 Mark ist zuviel für ein Computerspiel!

Mit freundlichen Grüßen, Cobra!

Da vergleichst Du aber Äpfel mit Birnen! Natürlich muß ein Laden teurer sein als ein Versandhändler. Ich will Dir das auch gern erklären. Ein Laden hat eine Ladeneinrichtung, es stehen viele Waren herum (damit der Kunde auch etwas zum Sehen und Ausprobieren hat) und es befinden sich (mehr oder weniger gut ausgebildete) Verkäufer darin. Das alles gibt es natürlich nicht umsonst. Der Versand kommt mit vergleichsweise wenig Personal aus und muß auch keinen großen Bestand an Hard- und Software herumschleppen. Auch tut es hier ein einfaches Büro und kein teurer Laden. Viele Versandhändler verzichten zudem auf eine große Lagerhaltung und bestellen das gewünschte Spiel bei Bedarf beim Großhändler. Natürlich kann somit ein Versandhandel die Preise ganz anders kalkulieren als ein Laden. Hier liegt es eben beim Kunden, welchen Weg er vorzieht, um sein Geld loszuwerden. Deine Haßtiraden finde ich daher grob übertrieben.

ZEITFALLE

Hi Rainer,
dies ist das erste Mal, daß ich Dir schreibe, denn bei mir hat sich etwas aufgestaut, das ich Dir gerne unterbreiten würde. Als ich Euren Test von „Z" in der Ausgabe 8/96 las, sprang ich sofort zum Telefon und rief bei einem Versand an, um mir das Spiel zu bestellen. Jedoch mußte ich eine Vorbestellung machen, da „Z" noch gar nicht erschienen und erst Mitte August zu kaufen ist. Auf meine Anfrage, warum es dann schon getestet werden konnte, wurde mir gesagt, daß (ich zitiere wörtlich) die Zeitschriften die Spiele locker-flockig testen würden, obwohl sie noch gar nicht erschienen sind. Wenn Ihr das Spiel schon habt, warum bekommen wir das Spiel erst einen Monat später?

Spike

Wie sollen wir ein Spiel testen, wenn es das Game noch gar nicht gibt? Setzen wir uns alle um einen Tisch herum, murmeln magische Worte und reiben eine Kristallkugel? Stellen wir nur medial begabte, in Spiritismus ausgebildete Redakteure ein? Oder haben wir einen Computer mit eingebautem Fluxkompensator, der Bilder aus der Zukunft zeigen kann? Nein - die Lösung ist viel einfacher! Im Falle „Z" hatten wir das Spiel vorab zum Test bekommen. Zu diesem Zeitpunkt war zwar das Spiel fertig, aber von einem Cover, Handbuch usw. konnte noch keine Rede sein. Die Softwarefirmen schicken uns ihre Spiele, sobald sie spielbar sind. Das bedeutet noch lange nicht, daß sie schon soweit sind, es verkaufen zu können (siehe Verpackung, Handbuch). Und das ist auch

nötig. Denn eine Zeitschrift wird nicht über Nacht gemacht - das dauert eine Weile! Und schließlich will der Kunde ja bei Erscheinen des Spiels schon etwas darüber gelesen haben wollen... würden... sollen... wie auch immer.

VERBESSERUNG

Hallo Rainer!
Folgend nur ein kurzer Hinweis an einen geplagten Leserbriefonkel, der nun wirklich keine Zeit hat, physikalisches Grundlagenstudium zu betreiben. Bei der Berechnung des freien Falls spielt die physikalische Größe „Masse" nicht die geringste Rolle und führt somit Deinen Vorschlag „Bleiplatte statt Festplatte" ad absurdum, denn v=g·t. g ist hierbei nicht das Gewicht, sondern die Normalfallbeschleunigung, landläufig mit 9,91 m/s2. Der zweite Ansatz (kleineres Gehäuse) kann dagegen Erfolg haben - Stichwort „Luftwiderstand"!

Mi und MaWe

Ich gebe ja zu, daß meine Noten in Physik eine gefährliche Neigung hatten, in Bereiche zu tendieren, die man allgemein als „das wird nix" bezeichnet. Allerdings war diese Antwort auch nicht ernst gemeint, und die Grundlagen zum Beschleunigen eines Computers waren recht frei erfunden und sollten der Unterhaltung - nicht der Weiterbildung - dienen. Trotzdem vielen Dank für Eure überaus lehrreichen Ausführungen, sie waren mir eine große Transpiration.
P.S. Will jemand den Spider unserer Lieblingslayouterin kaufen? Näheres gerne von mir.

VIRULENT

Hallo Rainer!
Obwohl mir dieses Thema schon lange auf der Zunge liegt, konnte ich mich erst heute an meinen PC setzen und Dir diese paar Zeilen schreiben. Neulich hörte ich aus Langeweile Radio. Da erzählt doch dieser Kerl im Radio von einem neuen Virus, der sich durch das Internet verbreitet. Er kann angeblich die komplette Platte löschen. Da könnte einem doch der Kragen platzen, wenn man hört, daß irgendwelche Hirnies auf die Idee kommen, so einen Müll aus Rache, Angeberei und schieß-mich-tot-fürwas zu programmieren. Ich war froh, endlich ein gutes Antivirenprogramm zu besitzen und mußte dann entsetzt feststellen, daß schon wieder ein neues her muß, weil die Flut von Viren nicht weniger wird. Was soll dieser Unsinn? Haben die Leute den Verstand verloren, unschuldige User mit so etwas zu schädigen? Ich bin mir sicher, daß ich nicht alleine so denke.

Tschüs und Auf Wiedersehen: C.B.

Was in den Hirnen der Virenprogrammierer vorgeht, würde ich auch gerne erfahren. Dummheit kann es eigentlich nicht sein, da den meisten dieser „Biester" eine gewisse Intelligenz ihres Schöpfers genauso wenig abgesprochen werden kann wie dessen kriminelle Energie. Aber was ist es dann? Geltungssucht? Rache an der Menschheit? Vielleicht liest mir ja einer zu und fühlt sich aufgefordert, seine Einstellung öffentlich kundzutun - ich würde mich wirklich sehr darüber freuen (diesbezügliche Zuschriften bitte nicht auf Diskette - nur auf Papier!).

NACHSCHLAG

Moin, moin Rainer!
Zu dem Brief „Mehr Frauenfragen" kann ich wirklich mal ganz herzlich lachen. Gut, daß unsere Mara nicht die Leserbriefe schreibt, denn dann würden sie sich wahrscheinlich nur ouf das Wesentliche beschränken und der Spaß am Lesen würde zu kurz kommen. Mag sein, daß Deine Äußerungen (Redaktionsschnecke etc.) vielleicht etwas machohaft klingen mögen, sie sind doch aber nicht beleidigend gemeint. Außerdem finde ich, daß sich die liebe Mara ihren Kommentar („Sie sind ein altmodischer Macho von der Sorte, die in unserem Zeitalter der Gleichberechtigung ausgerottet werden sollte") sparen kann. Ich würde eher sagen, daß sie altmodisch ist, denn sie macht so den Eindruck, als wäre sie eine olle Lehrerin, bei der der Spaß ganz unten auf der Liste steht. Bitte, Rainer, drucke diesen Brief ab oder gib mir ihre Adresse!

Gordon Zahrt

P.S. Nimm Dir nicht vor, Dich zu bessern! Sonst wird vermutlich keiner mehr die Leserbriefe aufschlagen.
P.P.S. Wie kannst Du bei solchen Briefen ruhig bleiben?

Gleich zu Anfang: Ich denke gar nicht daran, die Adresse eines Lesers herauszugeben. Zu meinem Job gehört auch, daß man mir vertrauen kann. Adressen von Schreibern werden auch nicht aufgehoben, geschweige denn verteilt. An wen und warum spielt dabei keine Rolle! Mara hat das Recht - wie jeder andere auch - hier ihre Meinung zu sagen. Wenn sie meine Art von Humor nicht teilen kann, ist das ebenfalls ihr gutes Recht. Leider kann man es nicht jedem/jeder recht machen. Das ist aber auch nicht der Sinn der Sache. Eine divergente Meinung kann durchaus befruchtend sein - rein methaphorisch, meine ich natürlich.
P.S. Ich habe eigentlich nicht vor, mich zu ändern. Abgesehen davon, daß es mir unheimlich schwer fallen würde, wüßte ich auch nicht, wozu. Mara - nimm es nicht persönlich.
P.P.S. Warum sollte ich mich aufregen? Mein Job wäre doch furchtbar langweilig, wenn alle nur meine Meinung hätten.

NOCH EIN NACHSCHLAG

Hi Rainer!
Ich lese Euer Magazin schon eine ganze Weile und hatte daher viel Gelegenheit, die Diskussion zum Thema „Harte Ware" zu verfolgen. Du hast recht! Die Verkaufszahlen von Firmen wie Origin sprechen für sich. Der Markt wird momentan mit Spielen, die gespenstisch hohe Systemanforderungen an den Tag legen, überschwemmt. Wohin man auch schaut, fast alle Spiele brauchen einen Pentium als Grundlage, um ruckelfrei zu laufen. Aber es gibt doch auch noch viele Leute, die noch mit 386ern arbeiten. Es muß doch in der heutigen Zeit noch möglich sein, ein Adventure wie Monkey Island zu produzieren. Oder glauben die Firmen, daß solche Programme nicht mehr gekauft würden? Was das angeht, braucht sich meiner Meinung nach niemand Sorgen zu machen. Alleine in meiner Nachbarschaft gibt es schon fünf 386er. Und die meisten User sind meiner Ansicht. Man lasse einfach die grafischen Mätzchen weg. Das hat vor ein paar Jahren funktioniert - das muß doch auch heute zu schaffen sein, oder?

Tschüs: Chris

Natürlich hat das vor ein paar Jahren funktioniert. Aber wenn alle dächten wie Du, dann würden wir uns heute noch über Spiele wie „Pacman" freuen und das Auftauchen einer fünften Farbe als Fortschritt feiern. Dabei ist Aufrüsten heute so preiswert wie nie. Beispiel? Einen kompletten Pentium bekommt man schon ab 1499 Mark. Um seinem alten 486er mit 66 MHz einen 133 MHz-Prozessor einzupflanzen, muß man sich nur von 79 Mark trennen. 16 MB RAM gehen schon ab 149 Mark über die Ladentheke. Ich sehe schon ein, daß nicht jeder bereit ist, regelmäßig Geld für seinen Computer zu investieren. Aber dann muß er sich eben damit abfinden, immer weniger Spiele nutzen zu können.

ELECTRONIC ARTS™

Unter dem Stichwort „Support" geben wir ständig neue Tips & Tricks und Hilfestellungen zu aktuellen Problemen. Diese „Fragen und Antworten" stammen direkt von den Herstellern und stellen die häufigsten Probleme, die bei der jeweiligen Hotline zur Sprache kommen, dar. In diesem Monat hilft Ihnen die Bomico-Hotline weiter.

SUPPORT

FIFA 96

Ich bekomme immer einen Dateilesefehler.

Der **EMM386** darf nicht geladen sein, und der CD-ROM Treiber unter MS-DOS darf nicht mit **DEVICEHIGH** geladen werden.

US NAVY FIGHTERS

Ich bekomme die Meldung Unable to load Floating Point Emulator. Kernel 32 DLL.

Sie benötigen zum Spielen von US Navy Fighter einen Rechner mit einem DX Prozessor. Auf Rechnern ohne mathematischen Co-Prozessor (SX) ist die Software nicht lauffähig.

THE NEED FOR SPEED

Ich kann das T1- oder T2-Lenkrad nicht kalibrieren.

Sie verbinden das Kabel von den Pedalen mit dem Lenkrad. Auf den Stecker setzen Sie den Connector, den Sie im Lieferumfang des Lenkrads finden sollten. Dann verbinden Sie das Lenkrad mit dem Gameport. Sollten Sie den Connector nicht, haben, liefert Thrustmaster den **Connector** kostenlos nach.

THRUSTMASTER T1/T2 unter DOS und WINDOWS 95

Probleme bei der Kalibrierung bzw. Verwendung der mitgelieferten Hardware:

Unter **DOS** ist der mitgelieferte Adapter unbedingt zu verwenden. Das kleine Hilfsprogramm JCU (Joystick Control Utility) ist auszuführen; dabei ist zu beachten, daß die Werksvorgaben (Default Settings) beibehalten werden. Es ist also lediglich eine Bestätigung der Vorgaben durchzuführen, auf individuelle Feineinstellungen sollte verzichtet werden.

Unter **WINDOWS 95** ist eine Feineinstellung nicht erforderlich, da die Hardwareeinheit selbsttätig erkannt und konfiguriert wird. Lediglich zu Spielbeginn ist eine Feinkalibrierung des Steuergeräts erforderlich; auf die Verwendung des mitgelieferten Adapters kann verzichtet werden.

Hinweis: In den meisten Fällen liegen den Verkaufsverpackungen des Thrustmaster T1/T2 keine Disketten mit entsprechenden Tools bei. Es ist daher erforderlich, auf die Hilfsprogramme der Spiele zurückzugreifen.

DOS 4GW PROFESSIONAL ERROR 2001

Hauptursache dieses Fehlers ist die Verwendung von **EMM 386.EXE**, dem **EMS-Speichermanager**, der, falls die falschen Schalter, wie zum Beispiel RAM oder NOEMS, gesetzt wurden, in erheblichen Konflikt mit dem DOS 4GW-Extender steht. DOS 4GW (incl. des DOS Protected Mode Interfaces —>DPMI-HOST) sorgt selbst dafür, daß die 640 KByte-Grenze einer DOS-Maschine überschritten werden kann, so daß grundsätzlich auf den Einsatz von EMM386.EXE **verzichtet** werden kann und auch sollte.

KONFLIKTE: DIRECTX

DirectX, die leider so undurchsichtige Schnittstelle, hinterläßt auch eine nicht unbeträchtliche Dateiflut im Verzeichnis **C:/WINDOWS/SYSTEM**. Hierbei handelt es sich um die denkwürdigen **DYNAMIC LIBRARY LINK FILES**, kurz DLL-Dateien genannt, die schon so manches System in die Knie gezwungen haben.

Die meisten dieser DLL-Dateien sind allerdings unsichtbar, und das aus gutem Grund. Also sind diese zunächst nach der altbekannten Weise unter **WINDOWS95** sichtbar zu machen. Dennoch ist es im Falle von Treiberkonflikten mit DirectX und der Grafikhardware erforderlich, diesen DLL-Schrott zu löschen.

Welche das im einzelnen sind, steht im unteren Abschnitt.

Alle, aber auch wirklich alle DirectX-Elemente, gleich welcher Herkunft oder Version, tragen sich in der Registrierdatenbank (REGEDIT.EXE) in folgende Directories ein:

Zunächst die Quelle des Direct 3D-Supports; in der geöffneten Registrierdatenbank im Verzeichnis:

HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/MICROSOFT/DIRECT3D/DRIVERS

Der Schlüssel **DRIVERS** ist zu löschen: einfach den Schlüssel mit der linken Maustaste einmal anklicken, dann rechts anklicken und Löschen auswählen. Es erfolgt eine Sicherheitsabfrage!

Um DirectX dann noch den letzten Rest zu rauben, ist der Hauptschlüssel **HKEY_USER** für den DirectSound zu durchforsten.

Wichtig: Direct 3D und DirectSound sind eng miteinander verknüpft. Eine Teillöschung bringt daher keinen nennenswerten Erfolg.

Und hier befindet sich DirectSound:

HKEY_USER/DEFAULT/SOFTWARE/MICROSOFT/MULTIMEDIA/DIRECTSOUND

Der Schlüssel **DirectSound** kann jetzt gelöscht werden!

WARNUNG: Die Registrierdatenbank ist keine Spielwiese für löschfreudige Computernutzer. Überlegen Sie sich also jeden Schritt.

PC Games Disc & Mag TIPS & TRICKS 10/96



Liebe Tips & Tricks-Leser,

für alle Formel 1-Begeisterten geben wir ab Seite 666 Tips zu den ersten drei Kursen des aktuellen Grand Prix 2. Mit einer Fülle von Bildern zu den schwierigsten Streckenabschnitten und genauen Geschwindigkeitsangaben sollte es auch Ihnen gelingen, Bestzeiten herauszufahren, um Fahrer wie Schumacher, Hill und Co. auf die hinteren Plätze verweisen zu können.

Haben wir bereits in den vorherigen Ausgaben Echtzeit-Strategiehits wie Command & Conquer und Warcraft komplett gelöst, so haben wir für Sie zu dem neuen Spielehit der Bitmap Brother, „Z", Tips und Tricks in der bekannten Art und Weise abgedruckt. Eine detaillierte Beschreibung zur Bekämpfung der gegnerischen Einheiten sowie Megascreenshots zu den jeweiligen Levelkarten sollten Ihnen das Überleben gegen den intelligent und schnell agierenden Computergegner sichern.

Für Gene Machine Spieler sollten nach dem Durchlesen unserer Lösung ab Seite 678 keine Fragen offen bleiben.

Im Kampfsportspiel Virtua Fighter, das endlich auch für den heimischen PC zur Verfügung steht, sind massenweise versteckte Extraschläge und Schlagkombinationen einprogrammiert worden, die wir Ihnen ab Seite 682 vorstellen.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Ihnen

Simon Schmid

Komplettlösung Teil 1, Interlagos, Pacific, Barcelona

Grand Prix 2

Formula 1 Grand Prix 2 ist nichts für schwache Nerven. Blitzschnelle Reaktionen und ein gesundes, taktisches Gespür sind für dieses Spiel Grundvoraussetzung. In unserem dreitteiligen „Hint Guide" möchten wir Ihnen die einzelnen Kurse näherbringen.

Eines vorweg: wir haben in unserem „Hint Guide" bewußt auf exakte Geschwindigkeitsangaben und Rundenzeiten verzichtet, da zu viele Faktoren die Ergebnisse beeinflussen. Beispielsweise lassen sich mit einem Joystick oder Lenkrad sehr viel bessere Zeiten erzielen als mit der Tastatur; ganz zu schweigen von den verschiedenen Fahrzeugeinstellungen und dem Schwierigkeitsgrad.

Taktik beim Start

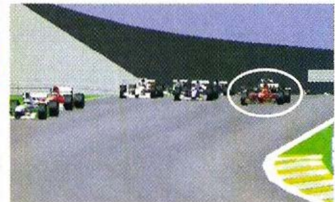
Der Start kann bei der Formel 1 alles auf den Kopf stellen. Wenn Sie nur ein wenig Mut zum Risiko beweisen, können Sie gleich mehrere Plätze gutmachen. Ziehen Sie nicht - wie die meisten anderen Fahrer - sofort auf die Ideallinie, sondern versuchen Sie auf der „freien Spur" möglichst viele Plätze gutzumachen.

Wichtig! Wenn Sie mit Tastatur spielen, haben Sie einen entscheidenden Nachteil gegenüber Piloten, die mit einem analogen Joystick oder Lenkrad auf die Piste gehen: Sie können nicht gefühlvoll beschleunigen! Daher drehen die Reifen relativ leicht durch; die einzige Lösung besteht darin, recht „abgehackt" das Gaspedal zu belasten. Am besten trainieren Sie das gleichmäßige Anfahren bei einer Testfahrt, wenn sich kein anderer Pilot auf dem Kurs befindet.

Bei dem angeführten Beispiel sollten Sie darauf achten, daß das „Reinmogeln" nur bei den besseren Fahrern funktioniert. Piloten der zweiten Kategorie kennen meistens keine Gnade und machen einfach zu: ein Ausflug ins Kiesbett ist vorprogrammiert.



Sie ziehen nicht wie Ihre Kollegen auf die Ideallinie, sondern bleiben auf der Außenbahn.



Weil Sie den Wagen später verzögern, müssen Sie die Bremse entsprechend stärker durchtreten.



Dann die Bremse blitzschnell loslassen, um die Kurve zu kriegen und nicht geradeaus zu rutschen.



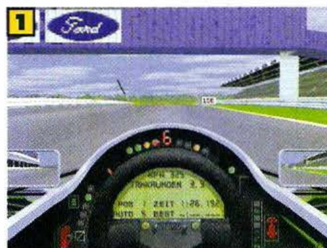
Vergewissern Sie sich im Rückspiegel, daß Sie keinem anderen Piloten in die Seite fahren.



Haben Sie alles richtig gemacht, befinden Sie sich wieder auf der Ideallinie, der Benetton gibt klein bei und läßt Sie einscheren. Fahrer wie Brabham oder Verstappen kennen normalerweise keine Gnade - Schumacher & Co. weichen jedoch zurück, weil sie sich und ihr Fahrzeug nicht unnötig in Gefahr begeben möchten.

Interlagos - Brasilien

Der erste Kurs der Saison bietet nur wenige Überholmöglichkeiten. Lediglich auf den beiden langen Geraden kann man gefahrlos an seinen Konkurrenten vorbeiziehen. Die zahlreichen, teils sehr engen Kurven erfordern schaltfreudiges Fahren - das Getriebe wird überdurchschnittlich belastet. Fast alle Piloten fahren diesen Kurs mit relativ wenig Flügel, um auf den Geraden Höchstgeschwindigkeiten zu erreichen.





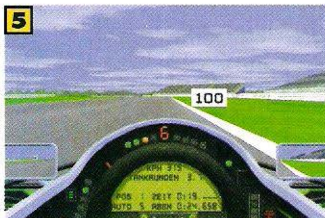
Am Ende der Zielgeraden sollten Sie knapp 315 km/h auf dem Tacho haben. Erst ganz kurz vor dem Schild 100 treten Sie das Bremspedal voll durch. Wenn Sie sich schließlich im zweiten Gang befinden, lenken Sie sanft in die Kurve ein, gehen aber noch nicht auf's Gas. Die Drehzahl sinkt und Sie befinden sich im ersten Gang. Halten Sie den Wagen sehr hochtourig in diesem Gang, wenn Sie das erste Teilstück der Schikane durchfahren.



Jetzt geben Sie wieder Gas und können aufgrund des Gefälles spielend leicht beschleunigen (Achtung! . Boxenausfahrt).



In dieser Kurve sollten Sie sich bereits im fünften Gang befinden. Gaspedal voll durchtreten, um die Gerade auszunutzen.





Bremsen Sie so spät wie möglich (genau beim Schild 100 ist optimal) und durchqueren Sie die nächste Kurve im zweiten Gang. Vollgas und beschleunigen, bis Sie sich bei hoher Drehzahl im vierten Gang befinden.



Die Seitenbegrenzung sollte nur gestreift werden. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollten Sie auf der kurzen Geraden bis auf 290 km/h beschleunigen können.



Bremsen Sie, bis Sie sich im fünften Gang (niedrige Drehzahl) befinden, und lenken Sie ohne Gas zu geben in die Kurve ein. Sobald Sie sich im vierten Gang befinden, wieder Gas geben.



Wer hier spät bremst, kann wertvolle Zeit gutmachen. Verzögern Sie vor der Kurve auf knapp 125 km/h und gehen Sie vom Gas. Am Scheitelpunkt sollte das Tempo 110 km/h nicht übersteigen, dann kurzfristig beschleunigen (130 km/h) und die Drehzahl wieder fallen lassen.





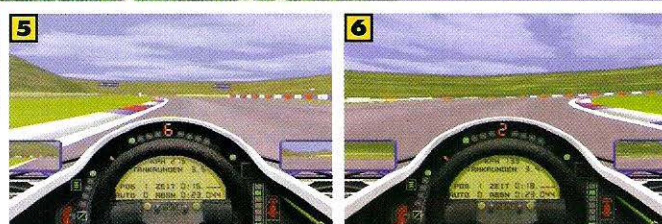
Schon vor der Kurve sollte man das Tempo auf knapp 90 km/h reduzieren (erster Gang!). Erst wenn Sie den Scheitelpunkt hinter sich gelassen haben, wieder voll auf`s Gas, bis Sie sich hochtourig im dritten Gang befinden.





Volle Beschleunigung. Beim Schild 100 auf knapp 130 km/h herunterbremsen und die Kurve im zweiten Gang durchfahren. So früh wie möglich wieder auf`s Gas, um auf der Geraden Höchstgeschwindigkeit zu erreichen.



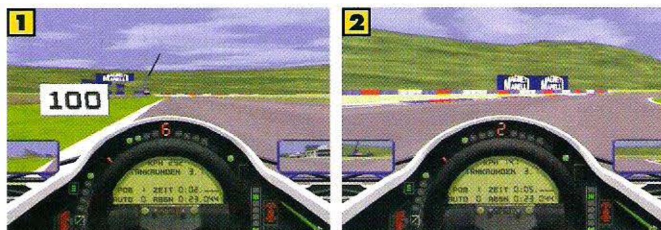


Die Gerade voll ausnutzen und erst im letzten Augenblick bremsen - ein hakeliges Unterfangen, weil die kleinen Biegungen im Streckenverlauf bei hohen Geschwindigkeiten großen Einfluß auf das Fahrverhalten nehmen; der Seitenstreifen muß unweigerlich berührt werden.

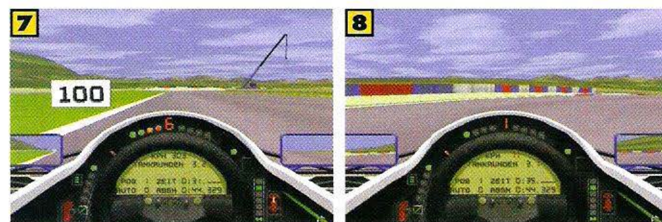
Die Kurve zieht sich recht in die Länge und geht leicht bergauf - auf keinen Fall unterschätzen. Zweiter Gang bei knapp 130 km/h ist fast schon das Maximum, was man dem Wagen zumuten sollte. Sobald das Ende der Kurve zu sehen ist, wieder das Gaspedal durchdrücken.

Aida - Pacific

Auf diesem Kurs wird seit 1995 kein Rennen mehr ausgetragen. Dabei bietet er aufgrund zahlreicher Geraden ausreichend Überholmöglichkeiten. Trotzdem sollten Sie das Tempo nicht unnötig forcieren, denn die engen Kurven haben es ebenfalls in sich. Spätes Bremsen ist bei dieser Strecke ein Mittel zum Sieg, allerdings gibt es nur allzu viele Stellen, die einen Ausflug ins Kiesbett möglich machen. Angenehmere Rasenflächen haben eher Seltenheitswert. Fahren Sie den Kurs also zu Beginn ein wenig vorsichtiger, sonst gibt's Frust!



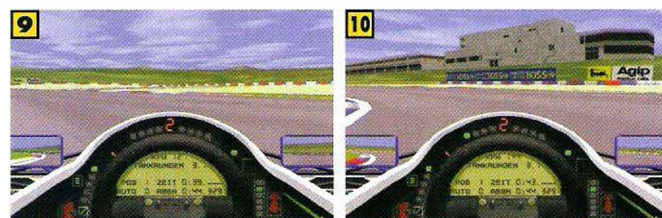
Auf der Zielgeraden erreichen Sie Maximalgeschwindigkeit. Wenn Sie genau am Schild 100 mit dem Anbremsen beginnen, sollten Sie noch die Kurve kratzen können. Im niedrigen Drehzahlbereich des zweiten Gangs (etwa 130 km/h) gar kein Problem. In dieser Kurve nicht zu viel riskieren, das Kiesbett verzeiht keine Fehler.



Beim Schild 100 voll in die Eisen steigen, denn die anschließende Spitzkehre läßt sich nur im ersten Gang bei 70 bis 80 km/h durchfahren.



Wenn Sie sehr früh aus der Kurve herausbeschleunigen sollten 230 km/h auf der kurzen Geraden möglich sein. Dann kurz auf die Bremse und wieder voll auf's Gas.



Die beiden Linkskurven möglichst sehr hochtourig im zweiten Gang durchfahren. In den kurzen Geraden immer voll auf's Gas - aber das Bremsen nicht vergessen.

Überholmanöver

Möglichkeiten zur ungefährlichen Überholmanövern gibt es nur selten. Am besten heften Sie sich bereits in den langsamen Passagen an den Vordermann und bleiben in seinem Windschatten, um ihn dann auf der Geraden stehenzulassen. Aber Vorsicht! Denken Sie an die Ausmaße Ihres Wagens, denn oftmals bleibt man mit dem Vorderreifen am Hinterrad des Kollegen hängen und verursacht so eine saftige Karambolage. In engen Kurven zu überholen, ist sehr viel riskanter: nicht jeder Fahrer geht rücksichtsvoll zur Seite und läßt sich abdrängen. Häufig macht der Angegriffene einfach zu und Sie können Ihren Kopf nur noch durch ein blitzschnelles Bremsmanöver aus der Schlinge ziehen.



Schon vor der Geraden riskieren Sie einen tiefen Blick in das Getriebe des Vordermanns.



Dann scheren Sie blitzschnell aus, vermeiden aber allzu hektische Lenkbewegungen.



Achten Sie auf die Ausmaße Ihres Wagens, überholen Sie mit ausreichendem Abstand.

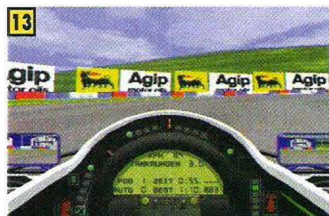


Sobald „Ihr Opfer" im Rückspiegel erscheint, können Sie beruhigt wieder auf die Ideallinie.





Auf der kurzen Sprintstrecke gut rausbeschleunigen. Vor der Kurven bremsen, bis Sie sich im zweiten Gang befinden. Dann Fuß vom Gas, Drehzahl weiter sinken lassen und im ersten Gang sanft durch die Kurve lenken.



Wieder stark beschleunigen und erst im letzten Moment voll auf die Bremse. Diese Kurve läßt sich maximal mit 90 km/h durchfahren.

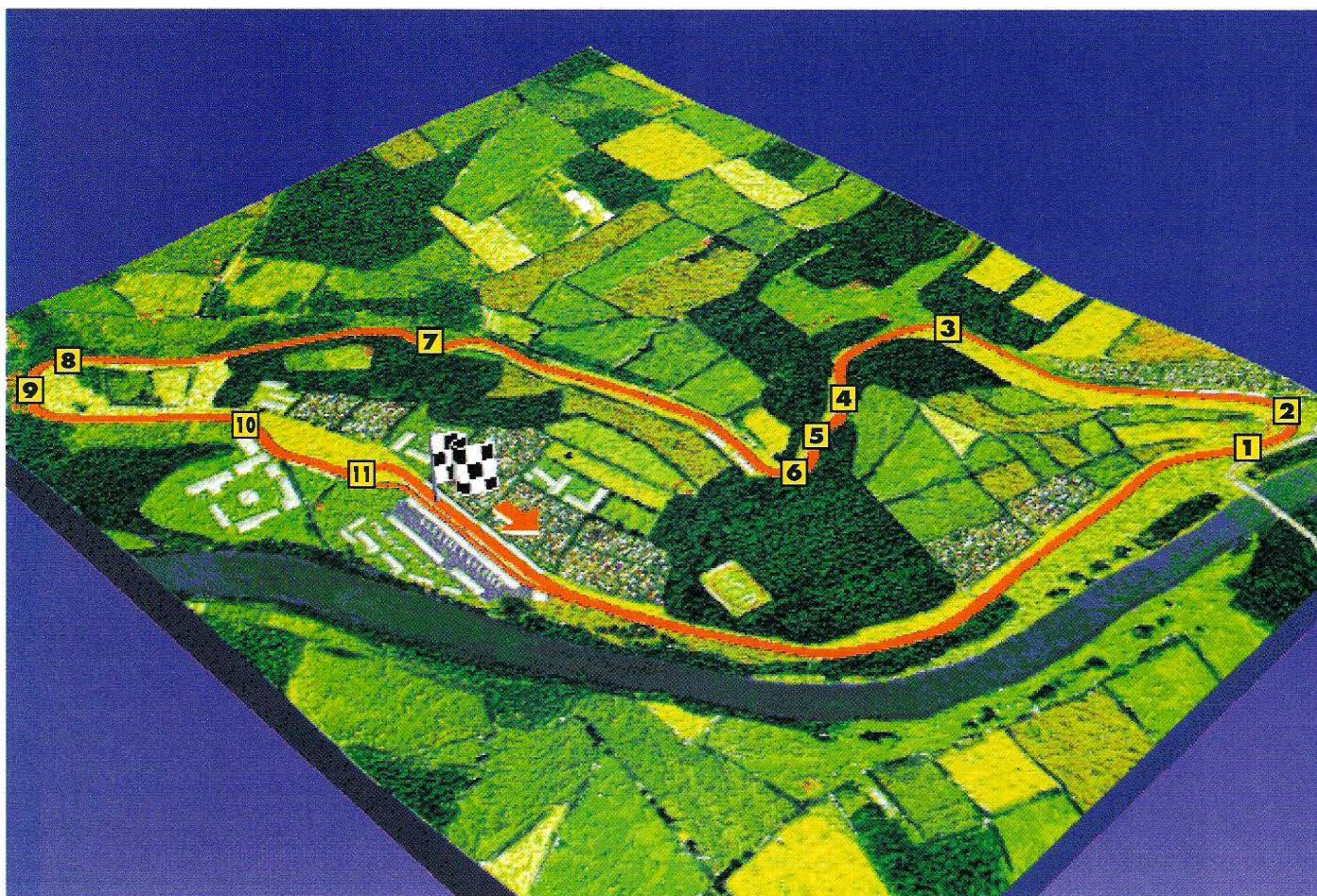


Im vierten Gang anfahren, Drehzahl sinken lassen, bis Sie sich im dritten Gang befinden, einlenken und dann wieder Vollgas.



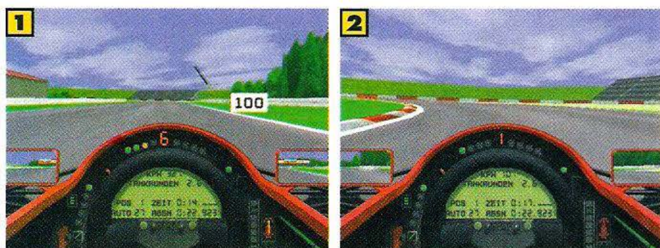


Vor der letzten Kurve sollten Sie knapp 250 km/h erreichen, um dann im dritten Gang einfach durchzurollen.

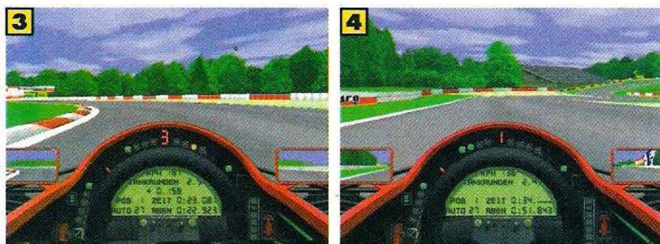


Imola - San Marino

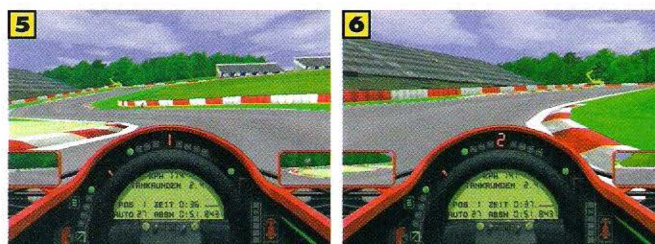
Profis können auf diesem Kurs kräftig Dampf ablassen und werden deshalb mit einer Einstellung an den Start gehen, die hohe Geschwindigkeiten zuläßt. Anfänger seien aber gewarnt: auf diesem Kurs gibt es einige Kurven, die einen an den Rand der Verzweiflung bringen können. Ein gute Bodenhaftung hat also auch etwas für sich.



Kurz nach der Zielgeraden lauert eine sehr lang gezogene Linkskurve, die aber der Beschleunigung nicht im Weg steht - es sei denn, man befindet sich gerade im Positionskampf mit einem anderen Piloten. Ansonsten ist diese Kurve eher harmlos. Am Ende des schier endlosen Hochgeschwindigkeitabschnitts befindet sich eine scharfe Linkskurve, die Sie im ersten Gang bei knapp 110 km/h durchfahren sollten.



Diese Kurve im dritten Gang nehmen, das Tempo bei ungefähr 180 km/h halten und dann kräftig herausbeschleunigen. Sofort wieder bremsen, denn vor Ihnen lauert eine gefährliche Schikane. Sie sollten schon vor...



...der ersten Rechtskurve deutlich unter 140 km/h gehen, um die Seitenbegrenzung nicht zu stark zu berühren. Erste Kurve ganz außen anfahren und nach innen ziehen. Dann sofort wieder nach links ziehen, um das letzte Teilstück relative mittig zu durchqueren und voll beschleunigen zu können.



Diese geschlängte Kurve sieht gefährlicher aus als sie ist. Im dritten Gang bei knapp 200 km/h sollten Sie keine Probleme haben.

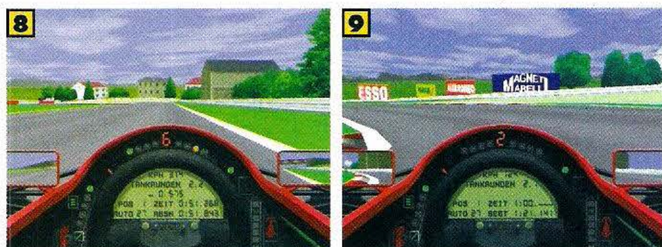
Setups auf CD-ROM

Auf unserer CD-ROM finden Sie im Vezeichnis F1GP2 ausgezeichnete Setups für alle Strecken. Achtung! Obwohl das natürlich keine optimalen Setups sind (kein Setup kann optimal sein, das macht die Formel 1 ja so spannend), kann man sich dennoch eine Menge Spielspaß leichtfertig zerstören. Wer gerne an den Einstellungen herumschraubt, sollte diese Files nur als Anregung verstehen.

Adelaide, Australien	D:\F1GP2\ADELAIDE.CSP
Aida, Pacific	D:\F1GP2\AIDA.CSB
Barcelona, Spanien	D:\F1GP2\BARCELON.CSE
Estoril, Portugal	D:\F1GP2\ESTORIL.CSM
Hockenheim, Deutschland	D:\F1GP2\HOCKENHE.CSI
Hungaroring, Ungarn	D:\F1GP2\HUNGAROR.CSJ
Imola, San Marino	D:\F1GP2\IMOLA.CSC
Interlagos, Brasilien	D:\F1GP2\INTERLAG.CSA
Jerez, Europa	D:\F1GP2\JEREZ.CSN
Magny Cours, Frankreich	D:\F1GP2\MAGNYCO.CSD
Monaco, Monte Carlo	D:\F1GP2\MONACO.CSD
Montreal, Kanada	D:\F1GP2\MONTREAL.CSF
Monza, Italien	D:\F1GP2\MONZA.CSL
Silverstone, England	D:\F1GP2\SILVERST.CSH
Spa, Belgien	D:\F1GP2\SPA.CSK
Suzuka, Japan	D:\F1GP2\SUZUKA.CSO

Bremsen

Bremsmanöver müssen vor der Kurve abgeschlossen sein. Manchmal klappt das natürlich nicht ganz. Sollte man also in eine brenzlige Situation geraten, so ist es empfehlenswert, den Wagen lieber leicht über Stock und Stein zu bewegen (keine hektischen, sondern sanfte Lenkbewegungen), als in der Kurve noch einmal voll in die Eisen zu steigen - sonst erreichen Sie nur, daß die Räder blockieren und der Wagen geradeaus „rutscht".
Vor einer Kurve sollten Sie deshalb zuerst den Fuß vom Gas nehmen, kurze Zeit warten (Bruchteile einer Sekunde genügen meist schon) und dann mit dem Bremsen beginnen: aber nicht zu heftig. Die gute, alte Stotterbremse ist häufig recht hilfreich.
Trainieren können Sie das Bremsen, indem Sie in den „grafischen Optionen" alle Rückspiel-Funktionen einschalten. Wenn Sie in eine Kurve richtig hineingehen, sollten keine Rauchschaden auftauchen und nur leichte Quietschgeräusche sollten zu vernehmen sein.



Mit dem Bremsmanöver bis zum allerletzten Augenblick warten. Erst wenn Sie das Kiesbett in seiner vollen Pracht sehen, sollten bis in den zweiten Gang herunterbremsen.



Wer hier viel riskieren möchte, kann versuchen, das erste Teilstück im vierten Gang zu durchfahren. Spätestens bei der letzten Links-Rechts-Kombination sollten Sie sich aber im ersten Gang befinden. Halten Sie aber die Drehzahl oben, um auf der Zielgeraden wieder gut durchbeschleunigen zu können.

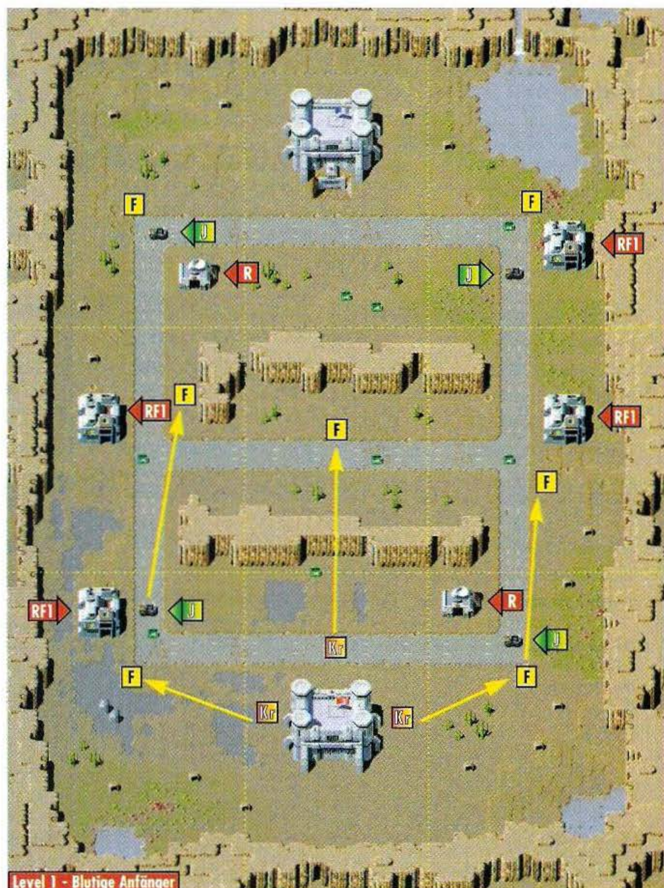
Komplettlösung Teil 1



Endlich! Mit dem Erscheinen von Z ging Mitte August für Tausende von PC Games-Lesern eine qualvolle Wartezeit zwischen Review und Release zu Ende, die sich u. a. durch intensive Beta-Tests der Bitmap Brothers-Crew ergeben hatte. Mittlerweile dürfte in etlichen PC-Haushalten das Z-Fieber ausgebrochen sein. Mit fundierten Ratschlägen und detail-genauen Übersichtskarten helfen wir Einsteigern über die ersten Hürden hinweg und verraten fortgeschrittenen Spieler ausgekochte taktische Finten.

Allgemeine Tips & Tricks

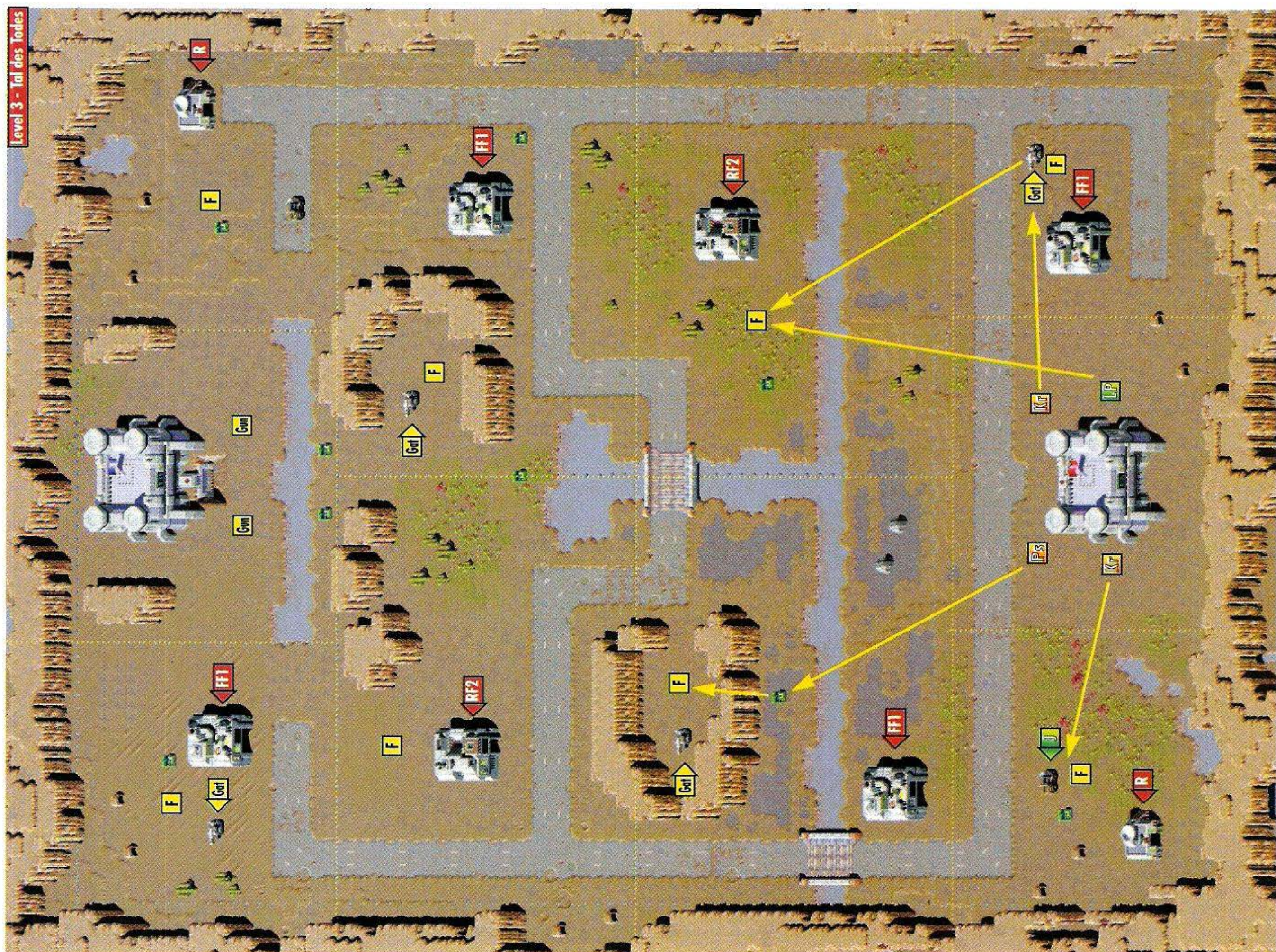
- Ihr Bestreben sollte es sein, so viele Sektoren einzunehmen, daß sie den „Break-Even" erreichen, sprich: mindestens genausoviele (gleich große) Gebiete besitzen wie der Gegner. Sobald sie einen Vorsprung herausgearbeitet haben, entspannt sich die Situation meistens.
- Die beiden ersten Minuten einer Z-Mission beeinflussen den weiteren Spiel-Verlauf am stärksten. Deshalb sollten Sie Ihre Einheiten möglichst schnell zu den Fahnen in der unmittelbaren Umgebung abordnen. Für diesen Zweck eignen sich in erster Linie Jeeps, leichte Panzer, APCs, Kräne (!), Laser-Einheiten und Schützen. Zur Not tun's auch Krieger, Psychos und Pyros. Wenn es um Tempo geht, sollten Sie auf Kämpfer, mittlere und schwere Panzer und Raketenwerfer verzichten. Faustregel: Schnelle Roboter/Fahrzeuge nehmen weiter entfernte Gebiete ein, langsame Roboter/Fahrzeuge stürzen sich auf die Fähnchen in der Nachbarschaft.
- Leistungsfähige, zeitaufwendige Roboter und Fahrzeuge sollten Sie nur dann produzieren, wenn Sie bereits in Führung liegen. Auch gut befestigte, ungefährdete Anlagen im Hinterland können - falls möglich - durchaus mittlere und schwere Panzer, Pyros und Laser-Einheiten herstellen. Während der ersten Minuten empfiehlt es sich, vorrangig Psychos, Kämpfer und leichte Panzer anzufertigen. Auch Gattlings sind für den vorübergehenden Schutz eines Gebäudes ausreichend. Verzichten kann man hingegen auf Jeeps, da die Fahrer zu oft herausgeschossen werden und das Fahrzeug dann in den Besitz des Feindes übergeht.
- Lassen Sie Fahnen möglichst nicht unbeaufsichtigt. Zumindest eine kleine Gruppe von Robotern sollte für die Bewachung einer Flagge abgeordnet werden. Der Computer-Gegner läßt Fahnen seinerseits hin und wieder ohne Aufsicht; in solchen Fällen können Ihre vorsichtig anschleichenden Roboter das Banner erobern.
- Achtung bei Angriffen über die beiden Flügel (links+rechts bzw. oben+unten): Meist erkennt der Computer-Gegner die ungesicherten Sektoren in der Karten-Mitte und schickt seine starken Truppen durch diese Gebiete, während Ihre eigenen Bataillone wirkungslos an den Seiten festhängen.
- Prägen Sie sich genau den Aufbau einer Karte ein. Stellen Sie fest, welche Fähnchen zu welchen Fabriken gehören und konzentrieren Sie sich vorrangig auf Gegenden mit „freien" Vehikeln sowie Fahrzeug-Fabriken. Roboter-Fabriken und Radar-Anlagen sind zweit- und drittrangig.
- Ist eine Fahne durch ein sehr leistungsfähiges Geschütz nicht ohne größere Verluste eroberbar, dann lohnt sich die Zerstörung der dazugehörigen Fabrik (verwenden Sie Panzer) - natürlich aus gebührender Entfernung.
- Wenn gegnerische Panzer damit beschäftigt sind, sich durch ein Gebirge zu ballern, ist die beste Gelegenheit für eine weitgehend risikofreie Attacke.
- Unterschätzen Sie nicht die nützlichen Schützen, die schon relativ bald zur Verfügung stehen und Ihren Panzern erhebliche Schäden ersparen können. Aufgrund der bemerkenswert hohen Intelligenz, dem



Level 1 - Blutige Anfänger



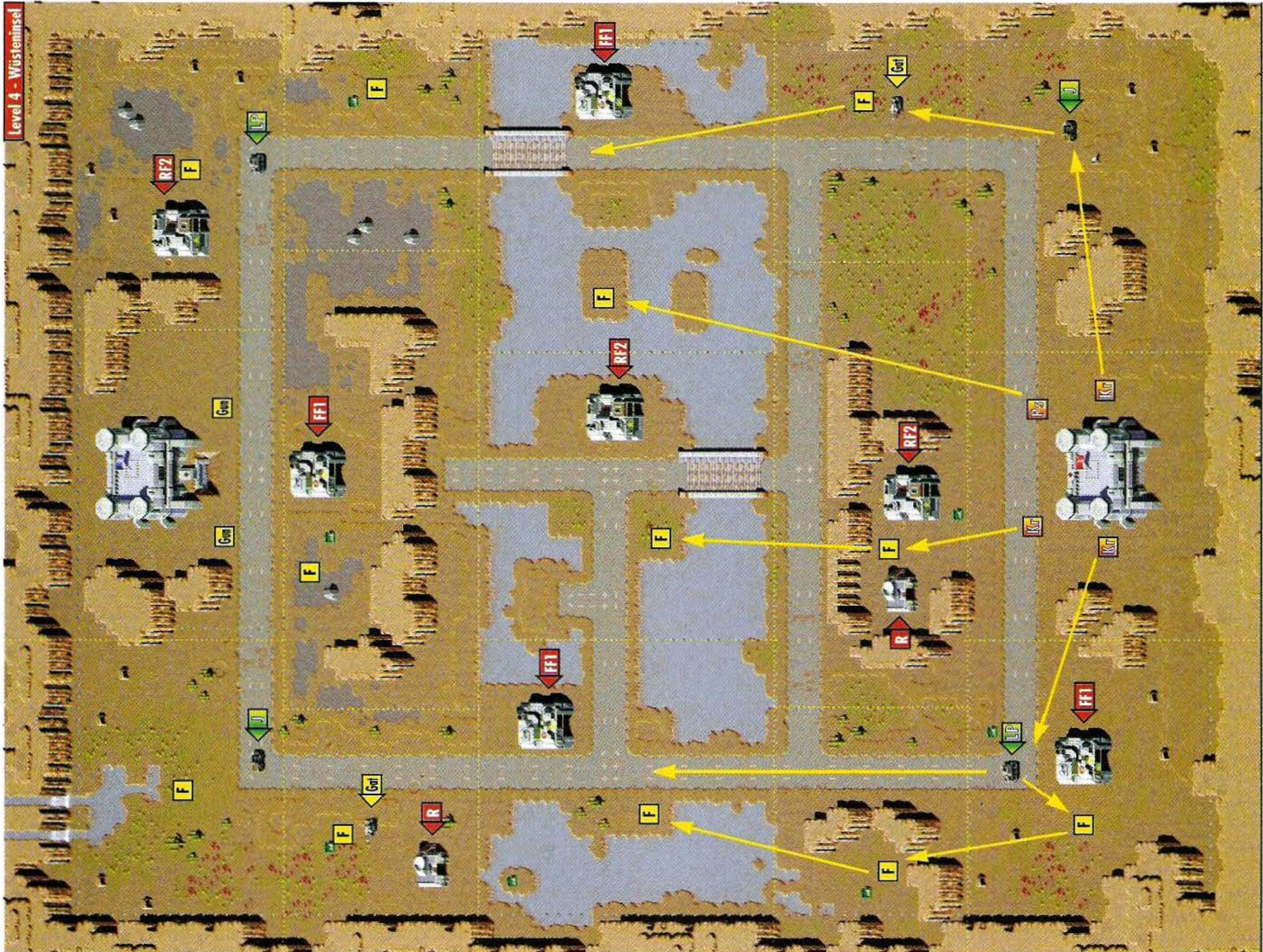
Level 2 - Psychos



überragenden Tempo und der hohen Reichweite sind Schützen erste Wahl, wenn man es mit Jeeps, Geschützen, Krieger, Psychos, Kämpfern, Gattlings, Pyros und Laser-Robotern zu tun hat.

- Wenn Sie Gatlings oder Geschütze mit leichten bzw. mittleren Panzern attackieren, dann ist feinfühlige Handarbeit angesagt, da all diese Einheiten über dieselbe Reichweite verfügen. Warten Sie, bis sich die Kanone wegdreht und lassen Sie dann den Panzer einen Schuß abfeuern, ziehen Sie ihn dann aber SOFORT zurück. Wenn Sie das rechtzeitig hinkriegen, wird das Geschütz nicht dazu kommen, überhaupt den Angriff zu erwidern.
- Aufgrund des irrsinnig langsamen Geschwindigkeit und der eingeschränkten Manövrierfähigkeit sind Raketenwerfer ideal geeignet, um strategisch bedeutsame Gebäude bzw. Flaggen zu bewachen oder einen ganzen Kartenabschnitt zu kontrollieren. Schützen Sie ihn aber vorsichtshalber mit Infanteristen (Laser, Schützen, Pyros), die sich um feindliche Roboter, Jeeps und leichte Panzer kümmern, falls diese zu nahe an das Fahrzeug herankommen.
- Wenn Sie feststellen, daß ein Angriff des Gegners bevorsteht, sollten Sie dieses Gebiet deshalb im Auge behalten, um auf jeden Fall den ersten Schuß und somit den ersten Treffer zu erzielen. Wenn Ihre Einheit reagiert statt agiert, könnte es theoretisch nicht einmal auf ein Unentschieden hinauslaufen, da z. B. Ihr Panzer wegen vorheriger Detonation nicht mehr den letzten Schuß abgeben kann.
- Gegen mächtige Fahrzeuge bringt ein sinnvoll bestückter APC bzw. BMT mindestens genausoviel wie ein mittlerer oder gar schwerer Panzer. Das Ding ist ziemlich schnell und hervorragend gepanzert. Setzen Sie Schützen, Kämpfer, Pyros oder Laser in diesen rollenden Bunker, und Sie werden damit viel Freude haben. Weiterer Pluspunkt: Der APC

SONIC PC



Was greife ich wie an?

ROBOTER
Jeeps eignen sich nur für die Beseitigung von Kriegern. Sobald Sie es mit Psychos oder einer „besseren" Sorte zu tun haben, verlieren Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit den Fahrer Ihres Jeeps.

GATLING
Greifen Sie mit Schützen oder Lasern an. Mangels Reichweite der Gatling laufen auch Offensiven mit schweren Panzern und dem Raketenwerfer schadensfrei ab.

GESCHÜTZ
Schützen haben eine höhere Reichweite und können den „Besitzer" aus sicherer Entfernung aus seinem Sitz schießen. Ansonsten ist auch das Geschütz mit einem schweren Panzer oder Raketenwerfer schnell zu beseitigen.

HAUBITZE
Diese Geschütze sind brandgefährlich und können selbst schwere Panzer mit zwei, drei Treffern vernichten. Problematisch ist neben der immensen Feuerkraft auch die erhebliche Reichweite, die den meisten Fahrzeugen bei weitem überlegen ist. Aus diesem Grund greift man Haubitzen am sinnvollsten von mehreren Seiten an (Pyros, Laser, mittlere und schwere Panzer); im schlimmsten Fall verlieren Sie ein Kettenfahrzeug, haben aber einen erheblichen Gefahrenherd ausgeschaltet. Alternative: Man setzt widerstandsfähige Roboter (z. B. Kämpfer) zur Ablenkung ein, während ein schwerer Panzer kräftig draufhält.

RAKETENWERFER
Daß dieser Zerstörungs-Moloch sich kaum von der Stelle bewegt, können Sie ausnutzen: Greifen Sie mit beliebigen (aber möglichst starken) Einheiten von mehreren Seiten an. Bis der Raketenwerfer nachlädt, können Sie auch mit Infanterie (z. B. Losern oder Pyros) eine Menge Schaden anrichten. Leichte Panzer haben die nötige Beweglichkeit, um den langsam heranzischenden Raketen noch rechtzeitig auszuweichen; das funktioniert aber nur dann zufriedenstellend, wenn Sie auf manuelle Steuerung zurückgreifen.

JEEP
Raketenwerfer, schwerer Panzer, Laser und Schützen sind dafür prädestiniert, einen Jeep ohne Gegentreffer zu eliminieren. Ansonsten machen auch Pyros und Kämpfer relativ kurzen Prozeß mit dem Fahrer. Krieger haben im Normalfall wenig Chancen gegen einen unbeschädigten Jeep; im Notfall greift man daher am sinnvollsten mit Psychos an.

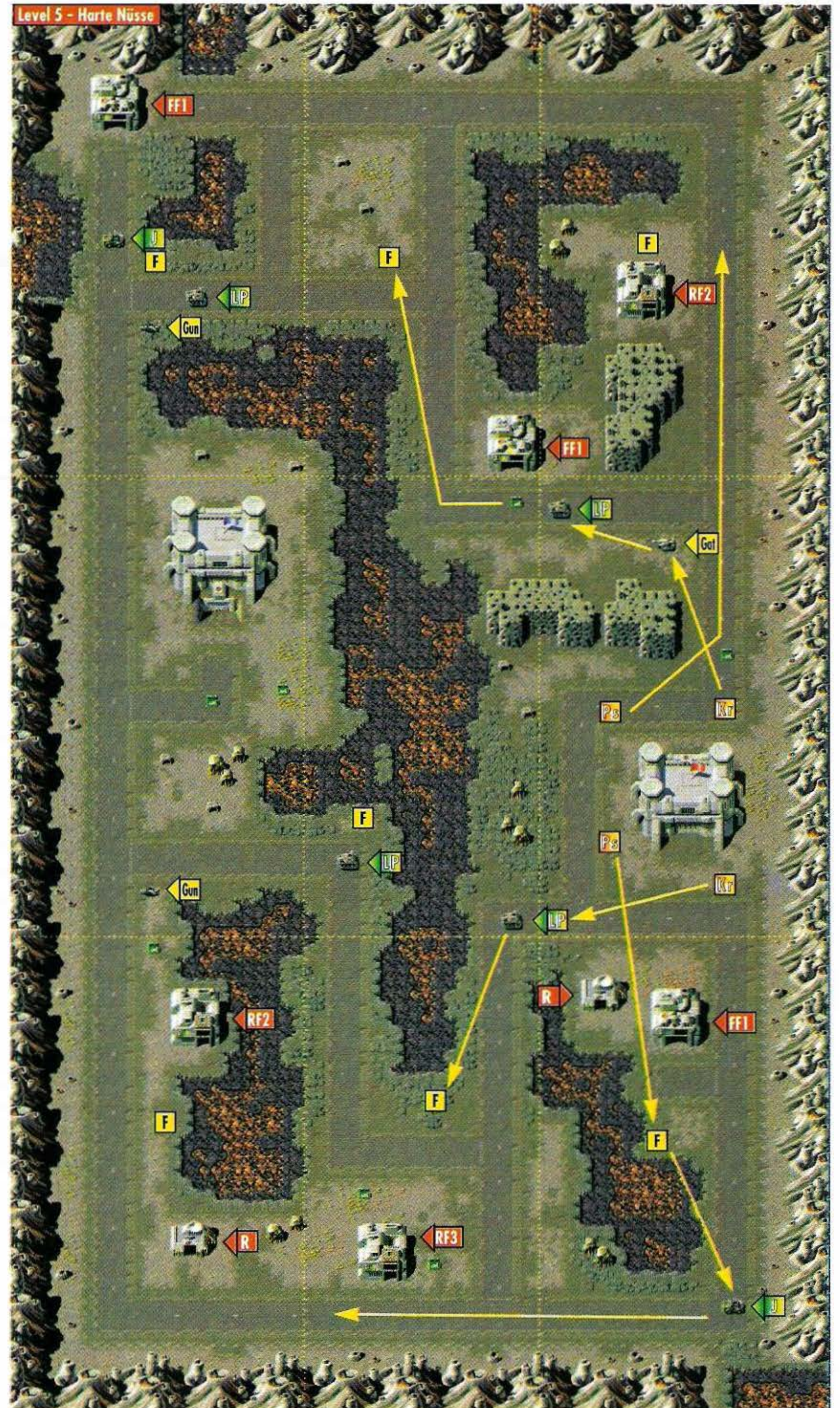
LEICHTER PANZER / MITTLERER PANZER
Bei zahlenmäßiger Überlegenheit können Sie mit allen Panzer-Typen anrücken. Schwere Panzer werden mit einem leichten Panzer spielend fertig. Schützen und Laser können wegen höherer Reichweite weitgehend unbemerkt auf leichte und mittlere Panzer feuern.

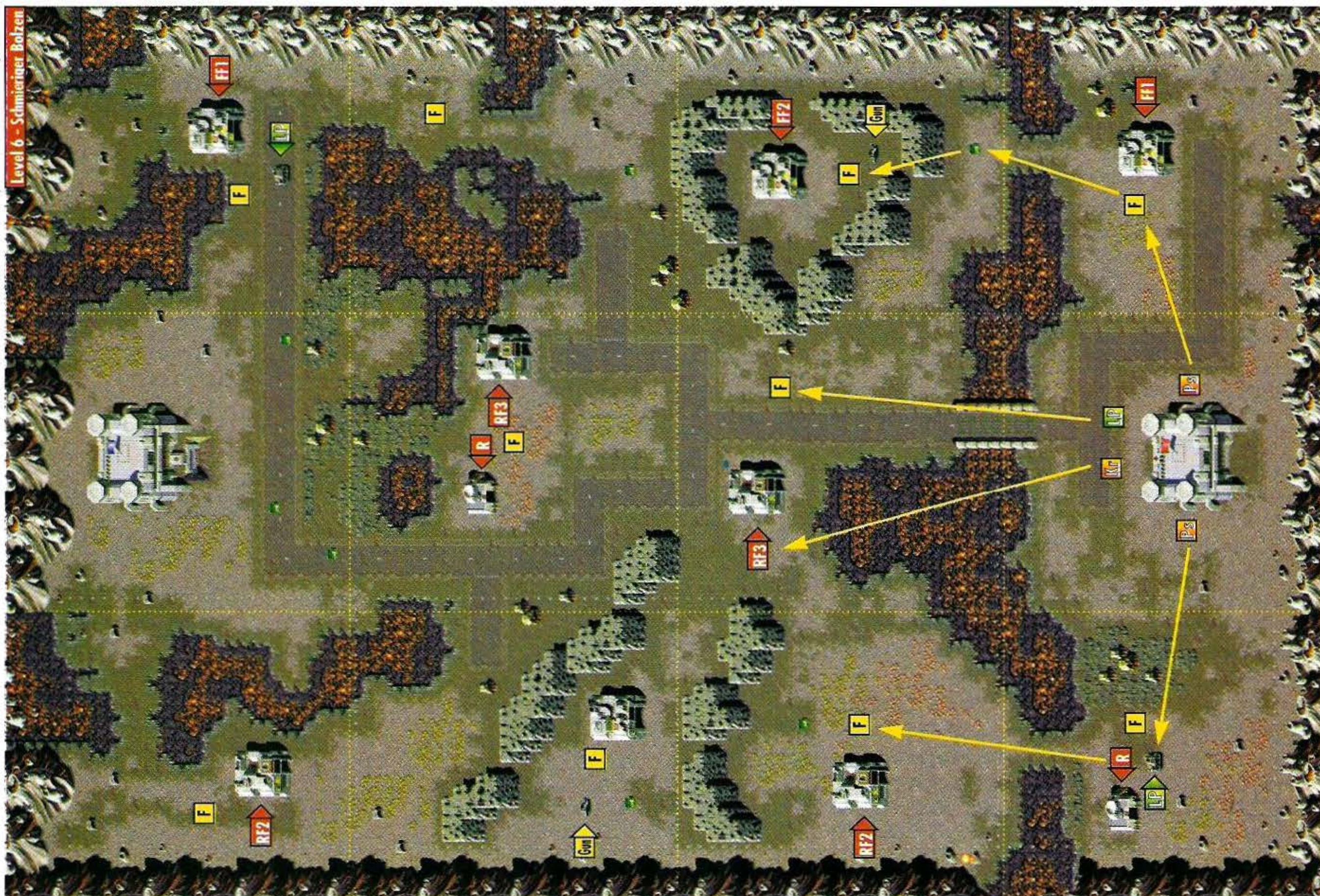
SCHWERER PANZER
Mindestens ein leichter plus ein mittlerer Panzer (die natürlich aus verschiedenen Richtungen angreifen) sind Pflicht. Ansonsten sollten Sie gegen schwere Panzer nur mit gleich starkem Gerät oder gleich einen Raketenwerfer einsetzen. Infanteristen besitzen weder die Reichweite noch die Feuerkraft, um einem solchen Fahrzeug beizukommen.

BMT (APC)
Unterschätzen Sie niemals die Gefährlichkeit dieses schnellen Truppentransportfahrzeuges. Stellen Sie zunächst den „Inhalt" des bemannten Transporters fest und wählen Sie dann die Gegenmaßnahme.

ist relativ schnell produziert und oftmals die bessere Alternative zu den langwierig herzustellenden Panzern. Aus diesem Grund kann man ruhig auch mehrere solcher Fahrzeuge einsetzen. Da Geschütze aller Art meist nicht sonderlich gut gewappnet sind, lohnt sich auch in solchen Fällen die Anschaffung eines APC.

- Das gegnerische Fort ist gemeinhin an allen vier Ecken mit einem Geschütz gesichert. Bevor eine Ihrer Einheiten durch das Tor huschen kann (wenn überhaupt), wird so manche Roboter-Crew oder Panzer-Truppe eliminiert - insbesondere dann, wenn es sich um Kanonen-Geschütze oder Haubitzen handelt.
- Plazieren Sie Artillerie-Geschütze so, daß sie ein möglichst großes Gebiet abdecken. Stellen Sie die Artillerie nicht direkt neben die Fahne, sondern mit einigem Abstand daneben, so daß zwar der Radius noch die Fahne abdeckt, aber gleichzeitig auch die potentielle Marschroute des Gegners kontrolliert wird. Vorrückende Feinde können so rechtzeitig abgefangen werden. Kanonen-Geschütze, Haubitzen und Raketen bieten sich an, um Brücken zu überwachen und selbige bei Bedarf zu zerstören.
- Nutzen Sie die Deckung aus, die sich durch die Karten-Ränder ergibt. In vielen Fällen können sich Panzer und Roboter an der Seite entlangschleichen, ohne überhaupt wahrgenommen zu werden.
- Die meisten Levels verlaufen von unten nach oben, sprich: Ihr Fort steht irgendwo am südlichen Kartenrand. Sobald Ihre Einheiten die Fähnchen der unteren Sektoren erreicht haben, rücken diese zu den anderen Truppenteilen (die bereits nach Norden vorgedrungen sind) nach. Sinn und Zweck der Übung: Man verstärkt die Besatzung an der Front. Das Hinterland können Sie normalerweise solange schützen, bis das Fort und die übrigen Fabriken die ersten Krieger und leichten Panzer produziert haben. Diese schicken Sie dann zu den Fahnen, um sie vor überraschend auftauchenden „Blauen" abzusichern, die oftmals Lücken ausnutzen und dann plötzlich vor Ihrem Hauptquartier stehen.
- Einige Fahnen befinden sich auf Inseln innerhalb eines Sees. Auf manchen Karten können Sie Flaggen vor fremdem Zugriff schützen, indem Sie einen Panzer mit entsprechender Reichweite ans äußerste Ufer stellen.
- Die Eroberung von unbewachten Insel-Fähnchen ist kein großes Kunststück. Sind aber einige blaue Roboter vor Ort, wird die Sache schon problematischer, weil die durch's Wasser watenden, eigenen Einheiten bei weitem nicht so effektiv feuern wie auf dem Festland. Insofern ist es ratsam, die höhere Reichweite von Schützen und Laser-Robotern auszunutzen. Kämpfer sind widerstandsfähig genug, um durch das Abfeuern von ein bis zwei Raketen eine ganze Horde blauer Krieger, Psychos oder Pyros auf dem Eiland zu beseitigen.





■ Die zunehmende Erfahrung einer Einheit macht sich bemerkbar durch höhere Treffsicherheit, intelligentere Routenplanung und cleveres Handling von Fahrzeugen. Optisch zu erkennen ist dies an der Farbe des Sternchens, das beim Anvisieren mit dem Maus-Cursor angezeigt wird (Weiß = Völlig unerfahren, Grün = hat einige Kämpfe hinter sich, Gelb = mit allen Wassern gewaschener Veteran). Panzer sollten sich - falls möglich - durch das Vernichten von Jeeps, Kriegern, Psychos und Gattlings „warmschießen", ehe man sie gegen gleich starke oder faktisch überlegene Einheiten antreten läßt.

■ Läßt sich die Übernahme einer Fabrik durch den Feind offensichtlich nicht mehr verhindern, sollte man das Gebäude rechtzeitig (!) anklicken und eine andere Einheit in Auftrag geben. Der Computer-Gegner hat sich nämlich darauf spezialisiert, im Extremfall bis wenige Sekunden vor Fertigstellung eines Fahrzeugs bzw. Roboter-Pulks zu warten und dann zuzuschlagen. Wenn Sie bereits in Führung liegen, wählen Sie ein möglichst aufwendiges Produkt. Vorteil: Erobern Sie die Anlage kurz darauf zurück, geht die Herstellung relativ schnell vonstatten. Herrscht Gleichstand oder sind Sie unterlegen, gestehen Sie dem Rivalen allenfalls einfache Krieger, eine Gattling oder einen Jeep zu.

■ Achten Sie darauf, daß Panzer bei einer Offensive nicht zu dicht nebeneinander herfahren. Nicht nur mobile Raketenwerfer, Kämpfer und Raketenwerfer-Geschütze richten flächendeckende Schäden an, sondern auch Haubitzen, Geschütze sowie Panzer aller Art können so auf einen Schlag gleich mehrere Einheiten dezimieren. Daher: Abstand halten und möglichst von zwei Seiten angreifen anstatt im 90°-Winkel, da diese Taktik den Gegner nicht nur ganz schön verwirrt, sondern ihn auch zu einer zeitaufwendigeren Ausrichtung seiner Kanone nötigt.

■ Selbst ein schwerer Panzer wird harmlos wie ein Jeep, wenn er bereits entsprechend angeschlagen ist. Achten Sie auf Rauchschwaden, die aus dem hinteren Teil des Fahrzeugs dünsten. Verliert der Panzer sogar Öl, genügt unter Umständen bereits ein herunterplumpsender Felsbracken für eine herrliche Detonation. „Nachhelfen" können Sie in solchen Fällen bereits mit leichten Panzern oder auch Jeeps.

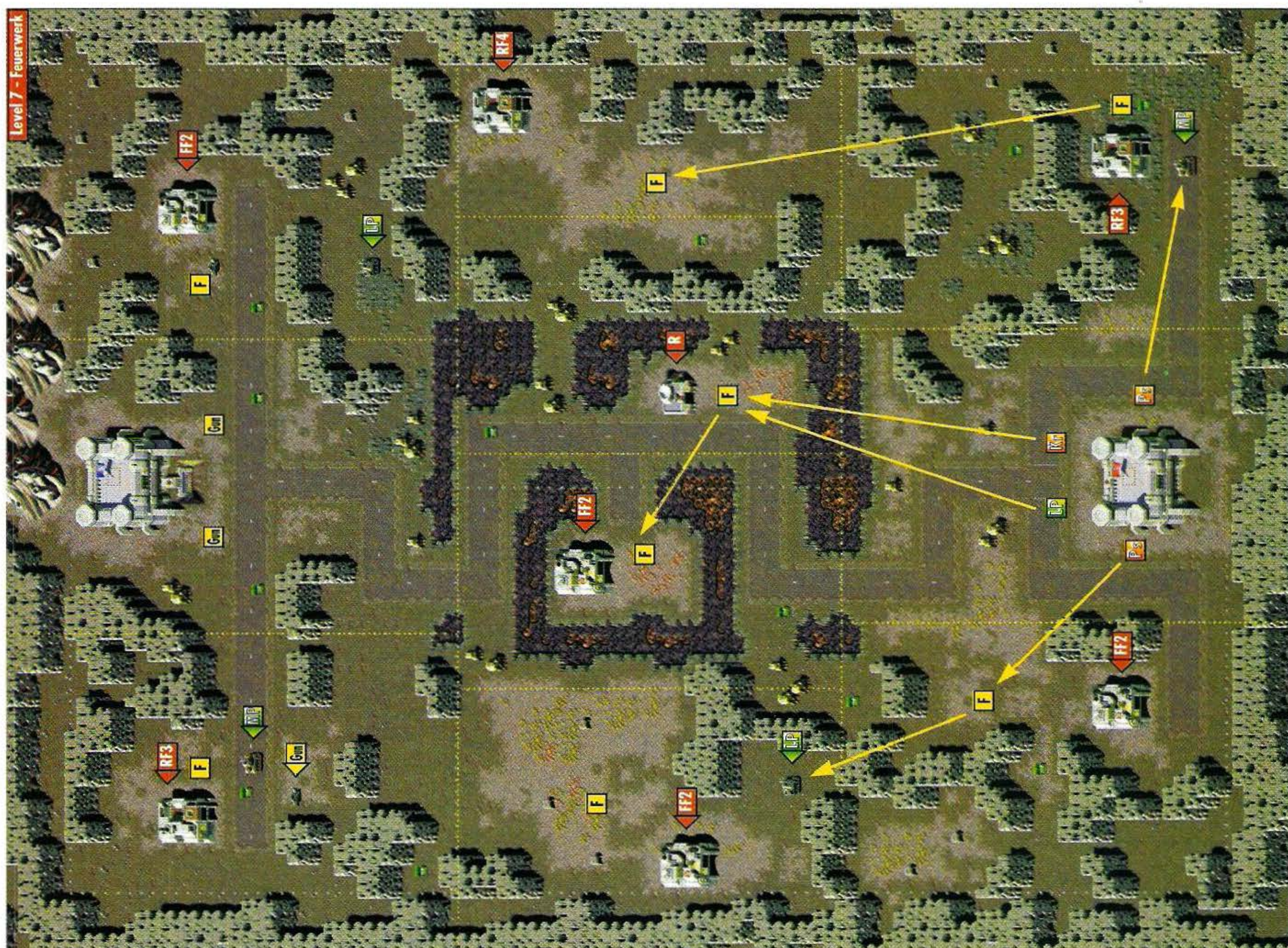
■ Zerstören Sie gezielt Brücken. Dadurch entfällt die massive militärische Präsenz an diesem Ort, da zumindest Fahrzeuge den Fluß nicht mehr überqueren können. Es reicht daher, wenn Sie es dort bei einigen Robotern belassen. Ebenfalls wichtig: Achten Sie auf Kräne der Gegenseite und vernichten Sie diese möglichst bald. Brücken können auch „mürbe" geschossen werden, um dann im Augenblick der Überfahrt einer feindlichen Einheit mit einem finalen Schuß aus dem bereitgestellten Panzer oder aus der Distanz via Haubitze oder Kanone den Steg mitsamt dem Feind in die Luft zu sprengen.

■ Kontrollieren Sie die Routen Ihrer Einheiten, nachdem Sie das Ziel vorgegeben haben. Panzer wählen im Normalfall einen Weg über Straßen, wenngleich die „Luftlinie" wesentlicher effizienter wäre. Abkürzungen sollten Sie den Einheiten explizit vorgeben. Das Durchbrechen eines Gebirgszugs kann im Einzelfall die schnellere Alternative zu einer auf den ersten Blick angenehmeren Route darstellen. Intelligente Roboter wie Schützen oder Pyros finden Lücken in Gebirgen selbständig, Krieger und Kämpfer hingegen verirren sich gelegentlich.

■ An der Front sollten stets nur Panzer und Roboter der Kategorie „Top-Fit" stehen. Beschädigte Units zieht man zurück und teilt sie zur Bewachung von Fahnen ein. Noch besser: Schicken Sie kaputte Panzer in die Reparatur-Werkstatt; auf diese Weise machen Sie daraus wieder ein funkelnigelnagelneues Gefährt.

Wenn gar nichts mehr hilft...

Einige Levels sind selbst für Profis eine extreme Gratwanderung zwischen schmachvoller Niederlage und glanzvollem Sieg. Sollte es auch nach dem zigsten Anlauf nach nicht klappen, hilft nur eine gründliche „Offline"-Analyse. Schauen Sie sich die Karten dahingehend an, wie Sie strategisch wichtige Punkte in den Griff bekommen. Dazu gehören herrenlose Fahrzeuge, Brücken, Granaten, Insel-Fähnchen, Gebirgszüge, passierbare Flüsse/Seen und unpassierbare Lava-Ströme. Oft ist auch die Beschlagnahmung der RICHTIGEN Fabriken ausschlaggebend. Was nützen Ihnen zwei Ein-Stern-Roboter-Fabriken, wenn sich Ihr Gegner über eine Vier-Sterne-Fahrzeugfabrik freut und dort bereits munter schwere Panzer produziert? Entscheidend ist in jedem Falle die Anfangs-Phase. Stellen Sie fest, welche Sektoren Sie auf jeden Fall, mit einer Fifty-Fifty-Chance oder überhaupt nicht einnehmen können. Machen Sie die Probe auf's Exempel und schicken Sie die Roboter einfach mal geradewegs in Richtung des feindlichen Forts. So können Sie herausfinden, was im Bereich des grundsätzlich Möglichen liegt. Anschließend lotet man aus, mit welchen Konsequenzen dies verbunden ist: Können die Jungs ein bestimmtes Ge-



biet halten? Reicht es aus, wenn noch ein zweiter Krieger-Trupp hinzukommt oder muß es bereits ein leichter Panzer sein? Testen Sie, was passiert, wenn Sie sich statt einer breiten „Streuung" Ihrer Einheiten zu einer Bündelung der Energien entscheiden und essentielle Sektoren gezielt ansteuern. Prüfen Sie, an welchen Stellen die Verteidigung nicht ausreicht und wo man noch zusätzliche Verstärkung für einen Angriff braucht. Oft hilft es bereits, wenn man die Befehle für einzelne Einheiten einfach vertauscht: Der behäbige, aber destruktive schwere Panzer fährt eben nicht nach links, sondern unterstützt auf der rechen Seite die Psychos bei ihrem Versuch, eine Fahrzeug-Fabrik zu verteidigen. Seien Sie konsequent in der Aufteilung der Aufgaben: Langsame Roboter sind ungeeignet, wenn eine vergleichsweise weit entfernte Parzelle rasch eingenommen werden muß.

In der nächsten Ausgabe erwarten Sie die Karten der Levels 8 bis 20, weitere Tricks für Z-Profis sowie Tips für Multiplayer-Matches.

Legende

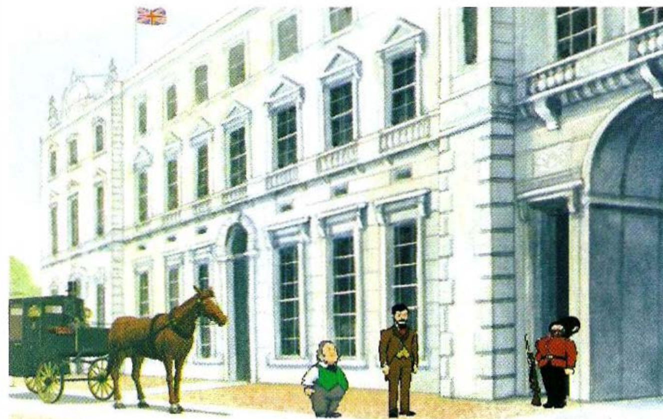
- RF Roboter-Fabrik
- FF Fahrzeug-Fabrik
- R Radar-Anlage
- W Werkstatt
- Hau Haubitze
- Gat Gattling
- Gun Gun
- Rak Raketenwerfer-Geschütz
- Schützen
- Pyros
- Laser
- Kämpfer
- Krieger
- Psychos
- LP Leichter Panzer
- Mittlerer Panzer
- Schwerer Panzer
- J Jeep
- Mobiler Raketenwerfer
- Armoured Personnel Carrier
- F Fahne
- Kiste mit Granaten

SONIC PC

Komplettlösung

The Gene Machine

Eine reichhaltige Portion Humor, wunderschöne Grafiken und knackige Puzzles - das sind die Zutaten für das Grafik-Adventure The Gene Machine von Philips Media. Wenn Sie bei der seit kurzem erhältlichen deutschen Version an der einen oder anderen Stelle hängenbleiben, hilft Ihnen unsere Puzzle-bezogene Komplettlösung weiter. Auch diesmal setzen wir voraus, daß sämtliche Multiple-Choice-Dialoge geduldig durchgeklickt werden, um keine wichtigen Informationen zu verpassen.



Wie kommt man an den Guards am Buckingham-Palast vorbei?

Zu Hause

Die Schublade im Arbeitszimmer ist verschlossen

Im ersten Stock des Hauses befindet sich Fanshawes Schlafzimmer. Auf dem Schränkchen liegt der passende Schlüssel für die Schublade.

Mieze „Dreiundsiebzig" gibt die Maus nicht freiwillig her

Die Katze läßt sich mit dem Baldrian aus dem Vorgarten von Mirabellas Sommer-Residenz zur Herausgabe der Maus bringen.

Mirabellas Sommer-Residenz

Mirabella rückt den Verlobungsring nicht heraus

Besorgen Sie sich zunächst von Mirabellas Haushälterin Gertrude eine Tasse Tee. In der Kneipe im Whitechapel-Viertel reicht man danach dem mampfenden Knaben an der linken Tresenseite das Taschentuch, an dem er sich die schmierigen Finger abputzt. Damit behandelt man die Teetasse. Des weiteren wird eine Maus benötigt, und zwar genau die, mit der die Katze im Flur von Fanshawes Haus spielt. Wenn Sie Mirabella die Tasse Tee reichen und ihr dann die Maus vor die Nase halten, wirft Sie die Tasse weg; aufgrund der glitschigen Oberfläche entgleitet ihr auch der Ring, der nun problemlos auf dem Rasen eingesammelt werden kann.

Königliches Institut der Wissenschaften

Türsteher Kustos hindert Fanshawe am Zutritt

Da er an Fanshawes Glaubwürdigkeit als Kultur-Interessierter zweifelt, überzeugen Sie ihn mit dem „Kunstwerk" aus dem Arbeitszimmer.

Die Wissenschaftler schenken Fanshawe keinerlei Beachtung

Lochkarte aus dem Fach an der Maschinen-Front entnehmen, nach Hause fahren und dort „Dreiundsiebzig" (der sprechenden Katze) hinhalten, die ein paar zusätzliche Löcher hineinnagt. Zum Institut zurückkehren und die veränderte Lochkarte in den Schlitz stecken, wodurch die Maschine zerstört wird. Jetzt ist ein Gespräch mit dem Professor (Albert Tipple) möglich.

Buckingham-Palast

Die Wachen verweigern den Zutritt

Zeigen Sie ihnen die Visitenkarte des Grafen (erhältlich im Club der Hochwohlgeborenen)

Kneipe „Krabbe & Matrose" in Whitechapel

Der Wirt will kein Bauernfrühstück zubereiten

Verlangen Sie ein Glas Cider vom Wirt und trinken Sie es auf ex. Nun kommen Sie an ein kostenloses Bauernfrühstück und behalten das leere Glas.

Der Fälscher verlangt einen angemessenen Lohn für seine Arbeit

Überreichen Sie ihm zu diesem Zweck den hochkarätigen Verlobungsring, den Sie zuvor Fräulein Mirabella stibitzt haben.

Der Fälscher braucht eine aktuelle Ausgabe der Sporting Times

Kein größeres Problem: Kaufen Sie beim Zeitungsjungen am Londoner Bahnhof ein Exemplar und bringen Sie es ihm.

Der Fälscher braucht Zeit, um die Zeitung zu modifizieren

Besuchen Sie eine andere Location und kehren Sie danach wieder zum Fälscher zurück. Die Zeitung liegt dann fix und fertig auf dem Tisch.

Bordell in Whitechapel

Die Bordell-Besitzerin verweigert das Betreten des 1. Stocks

Wenn Sie der Empfangsdame das Empfehlungsschreiben von Königin Victoria zeigen, erhalten Sie zutritt zur ersten Etage.

Kunigunde will die Kamera nicht herausgeben

Geben Sie sich als Regisseur aus und stellen Sie ihr eine Karriere als Schauspielerin in Aussicht. Kunigunde wird keine Sekunde zögern...

Club der Hochwohlgeborenen

Um an die Visitenkarte auf dem Boden zu kommen, muß man den Grafen loswerden

Verwickeln Sie seinen Butler (wetzt ständig zwischen Lobby und Club-Raum hin und her) in ein Gespräch und kippen Sie den Feigensaft (aus Mossops Zimmer) in den Portwein. Der Graf hat anschließend leichte Verdauungsprobleme, so daß die Visitenkarte unbemerkt mitgenommen werden kann.



Fanshawe überredet die Verlobte zur Herausgabe eines wertvollen Rings.

Die Mitglieder des Clubs sind wenig kooperativ

Überzeugen Sie die Mitglieder des Clubs der Hochwohlgeborenen, daß Sie ein Schiff brauchen. Lassen Sie sich auf eine Wette ein, indem Sie aus der alten Ausgabe der Sporting Times (liegt zu Hause auf dem Sofa) die aktuellen Renn-Ergebnisse vorlesen. Als Einsatz dient die Besitzurkunde des eigenen Hauses (liegt dort in der Schublade des Arbeitszimmers). Der Fälscher in der Kneipe im Whitechapel-Viertel paßt die abgedruckten Resultate des Rennens entsprechend an.

Haus des Wissenschaftlers Albert Tipple

Für den Betrieb der Kamera wird das Blitz-Pulver benötigt

Mixen Sie ein Pulver aus Schnupftabak (aus dem Club der Hochwohlgeborenen) und Whisky (aus Mossops Dienstbotenzimmer)

Zum Fotografieren des Mondes ist eine Kamera nötig

Diese Kamera gibt es im ersten Stock des Bordells in Whitechapel, das Sie im Spielverlauf sicherlich schon aufgesucht haben.

Tipple verlangt eine Flasche Vitriol, eine Fernsteuerung und ein Bauernfrühstück

Das Vitriol und die Fernsteuerung entdeckt man in der Scheune, das Bauernfrühstück ist in der Kneipe „Krabbe & Matrose" im Whitechapel-Bezirk erhältlich.

Hafen

Der Hafenmeister setzt den Besitz eines Schiffes voraus

Wenden Sie sich an die Herrschaften im Club der Hochwohlgeborenen. Dort wird man Ihnen nach einem ausgiebigen Plausch weiterhelfen.

Der Hafenmeister läßt Fanshawes Schiff nicht auslaufen

Unterhalten Sie sich mit ihm und erfahren Sie etwas über seine Rauch-Gewohnheiten. Bieten Sie ihm eine exklusive Zigarre an. Dazu wird die „Zigarre" (der „Trockene Kuchen" vom Teetablett in Fräulein Mirabellas Haus) und das Zigarren-Etui (gibt's im Wohnzimmer des eigenen Domizils), die beide kombiniert werden. Sie erhalten eine Weltkarte.

Die Seeblockade verhindert das Auslaufen

Zeigen Sie dem Hafenmeister die Bestätigung von Königin Victoria.

In der Rakete

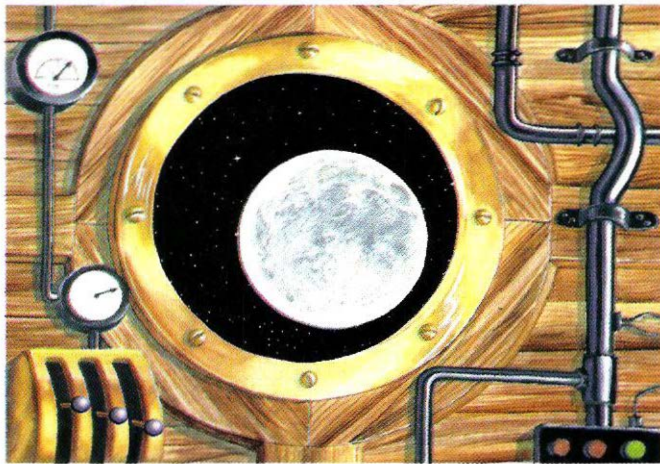
Die Rakete fliegt nach Aussage von Prof. Tipple am Mond vorbei

Werfen Sie einen Blick auf das Bullauge an der Decke der Rakete. In der Mitte befindet sich eine Ansicht des Mondes. Die drei Hebel in der linken unteren Ecke müssen so eingestellt werden, daß sich der Mond zentriert. Wenn Sie sich das Ausprobieren ersparen wollen: Bewegen Sie den rechten Hebel nach unten und anschließend sieben Mal nach oben (einfach draufklicken), den mittleren Hebel betätigen Sie zweimal und den linken Hebel bugsieren Sie ebenfalls nach ganz unten und danach sieben Mal nach oben.



Professor Tipple bereitet sich gründlich auf den Trip zum Mond vor.





Die Hebel links unten müssen in die richtige Position gebracht werden.

Die Hebel bleiben nicht in Position Klemmen Sie das Sauerstoffrohr (mit dem Hammer aus dem Rohrsystem herausschlagen) dazwischen. Das funktioniert aber erst, wenn die Hebel korrekt eingestellt sind.

Auf dem Mond

Ein Foto von der Erde wird benötigt Plazieren Sie die Kamera auf der Mondoberfläche und benutzen Sie das Gerät.

Die Schlucht in der Höhle kann nicht überquert werden Schicken Sie Roboter Robert in das Irrgarten-ähnliche Tunnelsystem und kontrollieren Sie vom Wandloch aus seine Bewegungen mittels der Fernbedienung. Steuern Sie ihn zunächst ganz nach rechts, dann nach oben, nach links, nach oben und schließlich wieder nach rechts. Der Roboter stößt an eine Steinstatue, die auf die Schlucht fällt und somit eine Brücke bildet.

Der Professor muß überzeugt werden, daß der Mond NICHT aus Käse besteht Entnehmen Sie in der Höhle eine Bodenprobe mit Hilfe des Spatens aus der Rakete. Prof. Tipple überreicht zusätzlich eine Käsepresse, die aus dem Mondstein Phosphat löst.

Um wieder auf die Erde zurückkehren zu können, braucht man Sauerstoff Dazu ist ein wenig Chemiewissen nötig. Lassen Sie das Phospat mit dem Vitriol reagieren, und schon haben Sie den lebenswichtigen Sauerstoff, um ungefährdet die Rückreise anzutreten.

Auf dem Schiff

Der Kapitän kennt das Ziel der Reise nicht Präsentieren Sie ihm die Weltkarte des Hafenmeisters.

Die Meßuhr im Maschinenraum des Schiffes ist kaputt In der Kapitänskabine im unteren Teil des Schiffes gibt es ein ausgestopftes Stachelschwein, das man näher untersuchen sollte. Ein Stachel wird entfernt und anschließend in die Meßuhr als Zeiger eingesetzt.

Aufgrund des Lecks fehlt der nötige Druck zum Schiffbetrieb Hier ist handwerkliches Geschick gefragt. Mit der Union Jack-Flagge reparieren Sie das Leck im Flur (Untergeschoß).

Die Flagge hängt zu hoch Bitten Sie Mossop um Unterstützung, so daß er mit Fanshawe eine Räuberleiter bildet.

Die Winde läßt sich nicht mit dem Bootshaken bewegen Da die Scharniere eingerostet sind, muß erst mit der Ölkanne (aus dem Maschinenraum) nachgeholfen werden.

Zur Reparatur des Ventils im Maschinenraum wird etwas „Klebriges" benötigt Bewegen Sie die Winde auf dem Deck um 180°. Mit dem Schraubenzieher aus dem Maschinenraum wird die Glasscheibe aus dem Bullauge in der Kapitänskabine herausgebrochen. Dieses legen Sie nun auf das Loch an Deck (gleich neben der Winde). Jetzt spricht man den kauenden Matrosen an, der als „Antwort" gegen den Haken der Winde speichelt. Das Ergebnis liegt auf der Scheibe und kann mitgenommen werden. Der Speichel dient nun zur Instandsetzung des Ventils.

Nicht genügend Druck im Dampfkessel Mit dem Dudelsack (findet man in einem Raum des Schiffes) heizt man das Feuer an.

Auf der Nautiness (U-Boot von Käptn Nematode)

Der Kapitän nimmt Fanshowe und Mossop gefangen Nematode verspricht bei einem Gespräch die Freilassung plus eine Karte durch die Riffs, falls man ihm den Weg zur versunkenen Stadt Atlantis zeigt. Im Orgelraum des Hauptquartiers spuckt die Orgel einen Stapel Liebesbriefe aus, sobald man eine Taste anschlägt. Die Briefe liest man laut vor den Augen des Kapitäns vor. Außerdem sollten Sie ihm das auf dem Mond geschossene Foto vom „Auge des Panthers" zeigen.

Insel von Atlantis

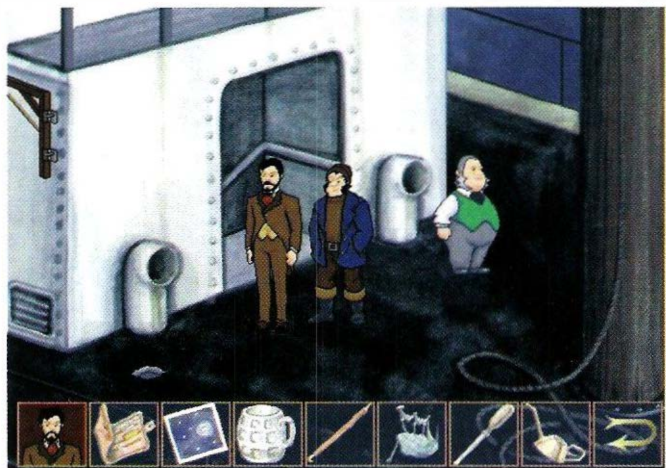
Der Häuptling will keine Geschenke annehmen Sie müssen ihm schon etwas Besonderes bieten. Verzieren Sie den runden Stein (findet man am Strand) mit den roten Beeren (erhältlich an einem Busch am Süßwassersee) und Efeu (rankt am Rande des Pfades durch den Dschungel). Anschließend stellt Ihnen der Häuptling einen Führer zur Verfügung, der Sie zum Eingang von Atlantis bringt.

Die Falle läßt sich nicht überqueren Das kleine Podest vor der Falle muß mit einem schweren, „lebenden" Gegenstand belastet werden. Setzen Sie das „knuddelige" Tier aus dem Tunnel auf die Plattform.

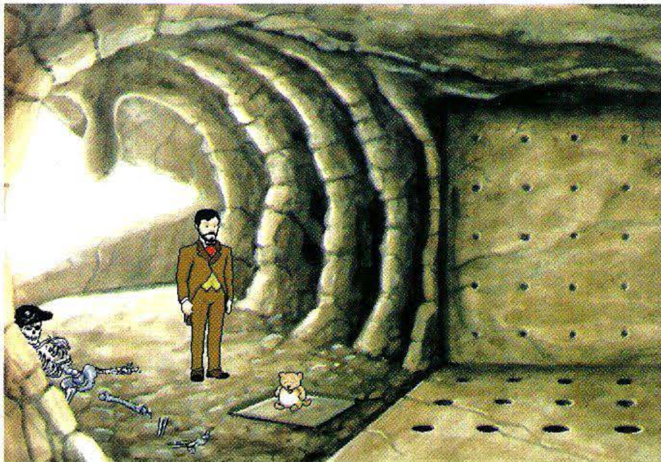
Das Tier im Stollen sitzt unerreichbar an der Tunnel-Decke Lösen Sie das Entermesser vom Skelett (neben der Spike-Falle) und zerstören Sie damit die Liane oberhalb des Tiers. Der putzige Kerl plumpst herunter und kann nun problemlos mitgenommen werden.

Der glühend-heiße Lava-Strom ist nicht passierbar Wandern Sie zum Süßwasser-See auf dem Berg der Insel, legen Sie den Taucheranzug (aus dem Hauptquartier von Kapitän Nematode) an und stürzen Sie sich in die Fluten. Am Meeresgrund gibt es einen riesigen Stöpsel, an dem man einfach zieht. Das Wasser strömt durch die Öffnung und läßt die Lava erkalten.

Das Seetor zu Atlantis läßt sich nicht öffnen Im unterirdischen Raum mit den Fresken an der Wand untersucht man die Stalaktiten, entnimmt den blauen Kristall und merkt sich die Kombination der



Auf dem gecharterten Schiff reisen Fanshawe und Anhang zur Dinsey-Insel.


Das plüschige Tier fühlt sich auf der Plattform vor der Falle sichtlich wohl.

griechischen Symbole. Besorgen Sie sich alle weiteren Kristalle im Thronsaal von Atlantis und plazieren Sie die Steine auf den Sockeln im Kristallraum. Dabei muß folgende Zuordnung eingehalten werden: Delta = violett, Beta = Grün, Zeta = Blau. Das Tor öffnet sich, und Nematode kann mitsamt seines U-Bootes in Atlantis auftauchen. Er überreicht Fanshawe eine Karte durch das Riff, mit dem der Kapitän des eigenen Schiffes sicher durch die Untiefen navigieren kann.

Das Höhenregal funktioniert nicht

Ein paar Tropfen Schmiermittel aus der Ölkanne schaffen Abhilfe.

Der Eingeborenen-häuptling will Mossop nicht gehen lassen

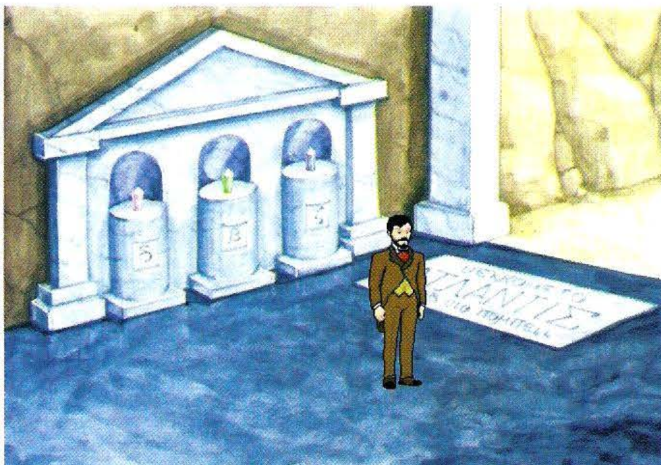
Bieten Sie ihm als Alternative die Zuckerstange („Stein von Atlantis") an, die mitten im Forum von Atlantis liegt.

Dinsey-Insel

Ralph Kingpeace und der Professor halten Mossop und Fanshowe in einem Käfig gefangen

Reden Sie zunächst auf den „Spießgesellen" ein und sprechen Sie dann das Tentakel an (Gitter auf der rechten Seite). Überreden Sie den Wächter zu einigen Kunststücken, woraufhin das Tentakel kurzen Prozeß mit ihm macht. Gleichzeitig wird das Schloß am Käfig geknackt. Mossop und Fanshawe laufen durch den rechten Ausgang. Schnappen Sie sich eine Leuchtkugel und benutzen sie selbige mit der Maschinerie. Während des folgenden Gesprächs mit dem Professor weisen Sie Mossop an, den Schalter zu drücken. Die finale Flucht erfolgt danach automatisch mit dem Fluggerät.

Petra Maueröder ■


Die farbigen Kristalle müssen auf dem passenden Sockel plaziert werden.

Alle undokumentierten Special-Moves

Virtua Fighter PC



Von der Spielhalle über die Konsolen hat eines der besten Kampfsportspiele es endlich bis zu den heimischen PCs geschafft. Das wohl mit den meisten versteckten Extraschlägen gesegnete Spiel war wie geschaffen für eine komplette Beschreibung im Tips und Tricks-Teil. Viel Spaß!

STANDARD-BEWEGUNGSMÖGLICHEITEN FÜR DIE ACHT KÄMPFER:

Sprungattacken:

Kleine Sprungattacken sind nicht besonders effektiv, aber der einzige Weg einen kriechenden Gegner zu attackieren. Bei dieser Art von Angriff sollten Sie jedoch immer bedenken, daß der Gegner, wenn er nicht gerade eben kriecht, Sie leicht mit einem Punch oder Kick aus der Luft holen kann.

Name	Bewegungsablauf
Hopping Karate Chop	tippe ↑ + 🔵 {D}
Hopping Jab	tippe ↑, tippe ↑ + 🔵 in der Luft {D}
Overhead hammer	halte ↑, → + 🔵 {D}
Jumping Kick	halte ↑ + 🔴 {D}
Hop Kick	tippe ↑ + 🔴 {D}
Drop Kick Forward	halte ↑, → + 🔴 {D}
Drop Kick Behind	halte ↑, ← + 🔴 {D}

Rennen und Umdrehen:

Name	Bewegungsablauf
Schneller Schritt vorwärts	→, tippe →
Schneller Schritt rückwärts	←, ←
Vorwärts rennen	→, halte →
Umdrehen	tippe Knopf o. drücke Richtung Gegner
Umdrehen & Punch oder Kick	🔵 oder 🔴

TIP: Der Verteidigungsbutton funktioniert nicht, wenn Sie mit dem Rücken zum Gegner stehen.

Bewegungsmöglichkeiten beim Aufstehen:

Name	Bewegungsablauf
Heel Kick {C}	tippe 🔴; mit dem Rücken zum Gegner
Foot Sweep {S}	halte ↓, tippe 🔴
Rear Kick {C}	tippe 🔴, mit dem Gesicht zum Gegner Jacky und Sarah machen einen Double Footed Kick
Rückwärtsrolle	tippe ←
Seitlich rollen	tippe wiederholt 🟢
Seitlich rollen und Fußfeger {S}	tippe 🟢, tippe Kick während des Rollens
Kippup	tippe ↑

Weitere Bewegungen:

Name	Bewegungsablauf
Quick/Light Pounce	tippe ↑ + tippe 🔵 (Gegner am Boden)
Slower, Stronger Pounce	tippe ↑ + halte 🔵 Gegner am Boden)
Side Kick (nicht zu nahe) {C}	↘, 🔴

SPEZIELLE BEWEGUNGEN FÜR DIE KÄMPFER:



SARAH

Name	Bewegungsablauf
Elbow {C}	→ + 🔵
Knee {C}	→ + 🔴
Lunging Knee {C}{D}	→, → + 🔴
High Snap Kick {C}{D}	tippe ↘ + 🔴
Double [Triple] Kick {C}	halte ↘, 🔴, 🔴, [🔴]
Crouching Side Kick {S}	↓, 🟢 + 🔴
Backflip {D}	tippe ↖
Kickflip {D}	tippe ↖ + 🔴
Toe Kick [&Side Kick] {C} {D}	tippe ↓ + 🔴, [🔴]

Würfe:

Name	Bewegungsablauf
Suplex {S}	🟢 + 🔵
Jumping Clothesline {S}{D}	→, → + 🔵
Torso takedown (von hinten)	🟢 + 🔵

Schlagkombinationen:

Name	Bewegungsablauf
Kick & Punch	🔴, 🔵
Single Punch & Roundhouse	🔵, 🔴
Double Punch & Straight Kick	🔵, 🔵, 🔴
Double Punch & Low Roundhouse	🔵, 🔵, ↓ + 🔴
Triple Punch & Knee	🔵, 🔵, 🔵, 🔴
Triple Punch & Kickflip	🔵, 🔵, 🔵, ↖ + 🔴
Triple Punch & Hop Kick	🔵, 🔵, 🔵, Up + 🔴
Running Punches	🔵, 🔵, [🔵]
Elbow & Knee [&Elbow] {C}	→ + 🔵, 🔴, [→ + 🔵]



KAGE

Name	Bewegungsablauf
Elbow {C}	→ + 🔵
Double Footed Sweep {S}{D}	→, → + 🔴
Flying Kick {S}	→, → + alle Knöpfe
Roll Forwards [Sweep] {S}	←, ↓, →, [🔴] (🔴 bei der Rolle)
Roll Backwards [Sweep] {S}	→, ↓, ←, [🔴](🔴 bei der Rolle)
Heel Kick	↓, 🟢 + 🔴
Hopping Knee	↓, → + 🔴
Backflip {D}	tippe ↖
Forward Kickflip {D}	tippe ↖ + 🔴
Backward flip with a kick {D}	←, ← + 🔴

Würfe:

Name	Bewegungsablauf
Hip throw (Wurf über die Schulter) {S}	🔵 + 🟢
Ten Foot Toss{S}{D}	← + 🔵
Pull out feet {S}	alle Knöpfe
Reaping Throw {S}{D}	←, → + 🔵
Torso take down (von hinten)	🔵 + 🟢

Schlagkombinationen:

Name	Bewegungsablauf
Ten Foot Toss & Jump Kick	← + 🔵, ↗ + 🔴
Ten Foot Toss & Sweep	← + 🔵, ←, →, → + 🔴
Ten Foot Toss & Heel Kick	← + 🔵, ↓, 🟢 + 🔴
Ten Foot Toss & Flying Kick	← + 🔵, ←, →, →, alle Knöpfe
Roundhouse & Sweep	🔴, →, → + 🔴
Heel Kick & Sweep	↓, 🟢 + 🔴, →, → + 🔴
Single Punch & Roundhouse [&Sweep]	🔵, 🔴, [→, → + 🔴]
Double Punch & Straight Kick [&Sweep]	🔵, 🔵, 🔴 [→, → + 🔴]

Triple Punch & Spin Kick .... 🔵, 🔵, 🔵, 🔴
Triple Punch & Kickflip .... 🔵, 🔵, 🔵, ↖ + 🔴
Running Punches .... 🔵, 🔵, [🔵]
Hopping Jab & Sweep .... tippe ⬆, tippe ⬆ + 🔵, ➡, ➡ + 🔴



AKIRA

Name	Bewegungsablauf
Elbow {C}	➡ + 🔵
Dashing Elbow {C}{D}	➡, ➡ + 🔵
Dashing Palm	⬇, ➡ + 🔵
Dashing Body Check	⬅, ➡, ➡ + 🔵 + 🔴
Punch on the Ground	↘ + 🔵
Repeated Punches on Ground	↘ + 🔵, ↘, mehrmals
Jumping Kick {doppelt} {C}{D}	➡, ➡ + 🔴, [🔴]
Knee	➡, halte ➡ + 🟢 + 🔴, 🔴 loslassen & 🟢

Würfe:

Trip {S}{D} .... ⬅ + 🔵
Pull in, throw out {S}{D} .... ↙, ➡ + 🔵 (nicht beim Rollen)
Backwards uppercut {S}{D} .... ⬅, ↘ + 🔵 + 🔴 (nicht beim Rollen)

Schlagkombinationen:

Punch and Roundhouse .... 🔵, 🔴
Double Punch .... 🔵, 🔵
2 Punches und einen Straight Kick .... ➡, ➡ + 🔵 + 🔴, 🔵, 🔴
3 Punches [und einen Spin Kick] .... ➡, ➡ + 🔵 + 🔴, 🔵, 🔵, [🔴]



JACKY

Name	Bewegungsablauf
Elbow {C}	➡ + 🔵
Backfist [Doppelt]	⬅, 🔵, [🔵]
Backfist [Crescent]	⬅, 🔵, [🔴]
Backfist [Sweep] {S}	⬅, 🔵, [⬇, 🔴]
Low Backfist [Sweep] {S}	tippe ↙ + 🔵, [⬇, 🔴]
Knee {C}	➡ + 🔴
Crescent Kick	🟢 + 🔴
Roundhouse & Heel Kick	🔴, 🔴
Punt Kick {C}{D}	➡, ➡ + 🔴
Snap Kick {C}{D}	tippe ⬇ + 🔴
Side Kick {S}	⬇, 🟢 + 🔴
Backflip {D}	tippe ↖
Kickflip {D}	tippe ↖ + 🔴

Würfe:

Brainbuster {S} .... 🔵 + 🟢
Jumping clothesline {S}{D} .... ➡, ➡ + 🔵
Backside Clothesline .... 🔵 + 🟢 (von hinten)

Schlagkombinationen:

Single Punch & Sidekick (dicht am Gegner) .... 🔵, 🔴
Single Punch & Crescent (fern vom Gegner) .... 🔵, 🔴
Single Punch & Sweep {S} .... 🔵, ⬇ + 🔴
Double Punch & Straight Kick .... 🔵, 🔵, 🔴
Double Punch & Backfist [&Sweep] .... 🔵, 🔵, ⬅ + 🔵, [🔴]
Running Punches (w/uppercut) .... 🔵, [🔵, 🔵]
Running Punches (w/elbow) [& Heel Kick] {C} ...... halte ➡, 🔵, 🔵, 🔵, [🔴]
Elbow & Heel Kick {C} .... ➡ + 🔵, 🔴



JEFFRY

Name	Bewegungsablauf
Lunging elbow & Hammer {C}{D}	➡, ⬅ + 🔵
Dashing low [uppercut] {C}{D}	➡, ➡ + 🔵, [🔵]
Uppercut[s] {C}	↘, 🔵, [🔵]
Knee {C}	➡ + 🔴
Toe Kick [&Hammer] {C}{D}	tippe ⬇ + 🔴, 🔵

Würfe:

Fireman's Carry {S} .... 🟢 + 🔵
Power Slam {S}{D} .... ➡ + 🔵
Body Press {S}{D} .... ⬅, ⬅ + 🔵
Crucifix Piledriver {S} .... ↘, ↘ + 🔵 + 🔴
Grab face (gegen kriechen) {C}{D} .... ⬇, 🔵
Powerbomb (gegen kriechen) {C} .... ↘ + alle Knöpfe
Knees to the head (gegen kriechen) {C} .... ⬇, ➡ + 🔴 (nicht bei der Rolle)
Backbreaker (von hinten) .... 🟢 + 🔵

Schlagkombinationen:

Toe Kick O' Doom (C'fix P.D.) .... ⬇ + 🔴, ⬇, ↘, ➡ + alle Knöpfe
Single Punch & Roundhouse .... 🔵, 🔴
Running Punches (w/uppercut) .... 🔵, 🔵, [🔵]
Knee & Dashing Uppercuts .... ➡ + 🔴, ➡, ➡ + 🔵, 🔵



LAU

Name	Bewegungsablauf
Elbow {C}	➡ + 🔵
Crescent Kick	🟢 + 🔴
Knife Hand {C}	↘ + 🔵
Lifting Palm	↘, 🔵
Sweep {S}	⬇, 🟢 + 🔴
Heel Kick	⬇, neutral + 🔴
Backflip {D}	tippe ↖
Kickflip {D}	tippe ↖ + 🔴

Würfe:

Flip across shaulders {S} .... 🟢 + 🔵
Piggyback Drop {S}{D} .... ⬅ + 🔵
Face Slam {S}{D} .... ⬅, ➡ + 🔵

Schlagkombinationen:

Single Punch & Heel Kick .... 🔵, 🔴
Double Punch & Heel Kick .... 🔵, 🔵, 🔴
Triple Punch & Spinning Crescent .... 🔵, 🔵, 🔵, 🔴
Triple Punch & Sweep {S} .... 🔵, 🔵, 🔵, ⬇ + 🔴
Triple Punch & Kickflip .... 🔵, 🔵, 🔵, ↖ + 🔴
Triple Punch & Mid-Kick .... ➡, halte ➡, 🔵, 🔵, 🔵, 🔴
Running Punches .... 🔵, 🔵, [🔵]
Knife, Punch & Straight Kick .... ↘ + 🔵, 🔵, 🔴
Knife, 2 Punch & Crescent Kick .... ↘ + 🔵, 🔵, 🔵, 🔴
Punch&Kick Mania .... 🔵, 🔴, 🔵, 🔵, 🔵, 🔴
Hop Kick Flurry .... tippe ↗ + 🔴, 3 oder 4 🔵 & 🔴



PAI

Name	Bewegungsablauf
Punch on the ground	↘ + 🔵
Repeated Ground Punches	↘ + 🔵, ↘, mehrmals
Crescent Kick	🟢 + 🔴
Sweep {S}	⬇, 🟢 + 🔴
Heel Kick	⬇, neutral + 🔴
Backflip {D}	tippe ↖
Kickflip {D}	tippe ↖ + 🔴

Würfe:

Wrist Twist {S} .... 🟢 + 🔵
Pushover {S}{D} .... ⬅, ➡ + 🔵
Falling DDT {S}{D} .... ➡, ⬇ + 🔵
Reoping Throw => Punch {S}{D} .... ➡, ➡ + 🔵 + 🔴
Grab an attack (gegen Schlag oder Kick von oben) .... ⬅ + 🔵

Schlagkombinationen:

Single Punch & Heel Kick .... 🔵, 🔴
Double Punch & Straight Kick .... 🔵, 🔵, 🔴
Triple Punch & Sweep {S} .... 🔵, 🔵, 🔵, ⬇ + 🔴
Triple Punch & Spinning Crescent .... 🔵, 🔵, 🔵, 🔴

Triple Punch & Kickflip .... 🔵, 🔵, 🔵, ↖ + 🔴
Triple Punch & Mid-Kick .... ➡, halte ➡, 🔵, 🔵, 🔵, 🔴
Running Punches .... 🔵, 🔵, [🔵]



WOLF

Name	Bewegungsablauf
Running Clothesline {S}{D}	➡, ➡ + 🔵
Dashing Shoulder {D}	⬅, ➡ + 🔵
Knee {C}	➡ + 🔴
Uppercut {C}	↘, 🔵

Würfe:
Backfall {S} .... 🟢 + 🔵
Body slam {S}{D} .... ➡ + 🔵
Crucifix Piledriver .... ↘, ↘ + 🔵 + 🔴
Twirl & hurl (2 1/2 turns) {S}{D} .... ⬅, ⬇, ➡ + 🔵
Double Arm Suplex (gegen kriechen) {C} .... ↗ + alle Knöpfe
German Suplex (von hinten) .... 🟢 + 🔵

Schlagkombinationen:
Single Punch & Roundhouse .... 🔵, 🔴
Running Punches .... 🔵, 🔵, [🔵]
Knee & Uppercut .... ➡ + 🔴, ↖ + 🔵

Die stärksten Attacken der Kämpfer

Jeder Kämpfer kann eine bestimmte Kombination von Schlägen auf den Gegner niedergehen lassen, die sehr viel Kraft kosten. Mit dem richtigen Timing der unten aufgeführten Attacken ist es möglich, daß der Gegner keine Chance zum Verteidigen hat und ein Energieverlust, wie jeweils in der Klammer prozentual abgebildet ist, eintritt.

Akira
Dashing Body Check **(50%)** .... ⬅, ➡, ➡ + 🔵 + 🔴
Wurf: Trip&Punch on Ground **(40%)** .... ⬅ + 🔵, ↘ + 🔵

Pai
Triple Punch, Crescent&Pounce **(55%)** .... 🔵, 🔵, 🔵, 🔴, ⬆ + 🔵
Wurf: Pushover&Pounce **(50%)** .... ⬅, ➡ + 🔵, ⬆ + 🔵

Lau
Hop Kick Flurry **(85%)** ....tippe ↗ + 🔴, 🔵, 🔵, 🔵, 🔴, halte ⬆ + 🔵
Wurf: Face Slam&2xPounce **(70%)** .... ⬅, ➡ + 🔵, halte ⬆ + 🔵

Wolf
Shoulder Ram&Pounce **(55%)** .... ⬅, ➡ + 🔵, ⬆ + 🔵
Wurf: Twirl&Hurl&Run&Pounce **(80%)** ⬅, 🟢, ➡ + 🔵, ➡, halte ➡, ⬆ + 🔵

Jeffry
Toe Kick, Piledriver&Butt
Bomb (100%!) ....tippe 🟢 + 🔴, 🟢, ↘, ➡ + alle Knöpfe, halte ⬆ + 🔵

Kage
Triple Punch&Mid Kick **(45%)** .... 🔵, 🔵, 🔵, 🔴
Wurf: 10'Toss&Head Dive **(45%)** .... ⬅ + 🔵, ⬆ + 🔵

Sarah
Triple Kick&Pounce **(55%)** ....halte ↘, 🔴, 🔴, 🔴, 🔴, ⬆ + 🔵
Wurf: Suplex **(25%)** .... 🔵 + 🟢

Jacky
Double Punch, Elbow, Kick&Pounce **(55%)** ......halte ➡, 🔵, 🔵, 🔵, 🔴, ⬆ + 🔵

Legende

🟢	Verteidigen	halte	langer Knopfdruck
🔵	Punch	[...]	... noch möglich
🔴	Kick	{D}	mit Verteidung möglich
+	gleichzeitig drücken	{S}	trifft einen stehenden Gegner
tippe	kurzer Knopfdruck	{C}	trifft einen kriechenden Gegner



Elisabeth I.

Manufakturen:

Die Manufakturen haben eine unterschiedliche Ausrichtung. Nicht alle sind zum Erzielen von Gewinnen gedacht. Verdienen kann man in erster Linie mit folgenden Manufakturen: Schnapsbrennerei, Segelmacherei und Weberei. Die anderen Manufakturen haben eine mehr strategische Bedeutung. So kann ein Spieler, der eine Schmiede besitzt, seine Schiffe mit Kanonen ausrüsten, obwohl in den Städten aktuell keine angeboten werden. Dies kann gerade für angehende Piraten und Freibeuter ein nicht zu unterschätzender Vorteil sein.

Wobei Sie mit dem Einrichten einer Manufaktur eine Zeitlang warten sollten, um so genügend Geld anzuhäufen. Denn gerade der Betrieb einer solchen Anlage nimmt hohe Investitionskosten in Anspruch (Lager, Knechte, Manufakturmeister, Waren), so daß ein zu früher, überstürzter Aufbau einer solchen leicht zu einem finanziellen Disaster führen kann.

Schiffe kaufen:

Aufgrund der hohen laufenden Kosten (Reparatur, Heuer) lohnt sich der Kauf eines größeren Schiffs erst dann, wenn Sie mit den Warenströmen gut vertraut sind und die Möglichkeiten des Warenwirtschaftssystems (Angebot und Nachfrage, saisonalle Schwankungen) im Spiel schon genauer kennen. Außerdem können Sie mit einer Pinasse durchaus zu großem Reichtum kommen und somit größere Schiffe lediglich als Schutz gegen Piratenschiffe benutzen.

Adventureteil:

Es sind insgesamt 15 Aufgaben auf die gesamte Spielzeit von 30 Jahren verteilt. Da sie einen historischen Grund haben, können sie nicht gleichmäßig verteilt seien. Es kann also durchaus vorkommen, daß innerhalb von drei Spieljahren kein einziger Auftrag an Sie herangetragen wird, wie es zum Beispiel von 1563-1566 der Fall ist.

Coupon
Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 10/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 10/96

○ DISKETTE ○ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ____
■ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen? Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg



CD-ROM 10/96



Sie haben es sicher schon gemerkt: die aktuelle PC Games ist keine gewöhnliche. Seit nunmehr vier Jahren berichten wir monatlich über alle Spiele-Neuerscheinungen und viele andere Themen rund um den PC. Eine Frage, die wir uns in der Vorbereitungsphase zur Vier-Jahres-Ausgabe stellten, war die, wie wir uns für die Treue unserer Leser am besten bedanken können. Die interessanteste Idee, die uns dabei kam, war eine zweite Cover-CD-ROM. Da sich die Branche derzeit schon wieder dem turbulenten Weihnachtsgeschäft nähert, fielen uns auch reichlich topaktuelle Spiele ein, die wir Ihnen als Demoversion zu Verfügung stellen wollten. Es war nicht leicht, aber - Sie sehen: wir haben es geschafft! Neben der herkömmlichen Cover-CD-ROM finden Sie diesmal eine zweite CD mit vielen spielbaren Demos auf unserem Magazin-Cover. Bei der Zusammenstellung dieser CD-ROM lag uns am meisten am Herzen, nicht wie manche Mitbewerber die Zahl der spielbaren Demos durch vermeintliche „Oldies" künstlich aufzublasen, sondern nur aktuelle Demos zu verwenden. Wenn Sie einen Blick auf die beiden Geburtstogs-CD-ROMs werfen, werden Sie das ohnehin selbst feststellen. Ich hoffe, Sie freuen sich über unsere kleine „Treueprämie". Übrigens: wir denken jetzt schon darüber nach, womit wir Sie zu unserem runden, fünften Geburtstag überraschen sollen - bleiben Sie also dabei.



Thomas Borovskis

D

Demos CD-ROM Nr. 1

Demos CD-ROM Nr. 2

Bugfixes/Updates

Special

INHALT

COVER CD-ROM 10/96

Und so gehen Sie vor





Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm - was nur in sehr seltenen Fällen vorkommt - nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühen Versionen der jeweiligen Spiele entnommen sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung noch einmal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen unentdeckten Viren kann eine Infektion jedoch nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!"



Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START1.EXE" doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten" durchführen:
Dungeon Keeper
Hind

Das Interface

Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Specials

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command & Contact Leser-Aktion

Zurück zu DOS

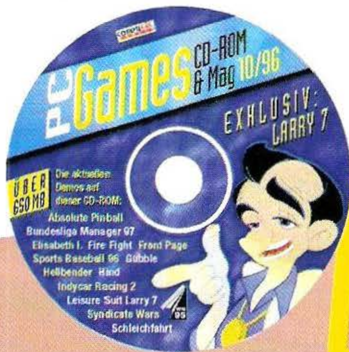
Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips & Tricks-Datenbank

Musik an / aus

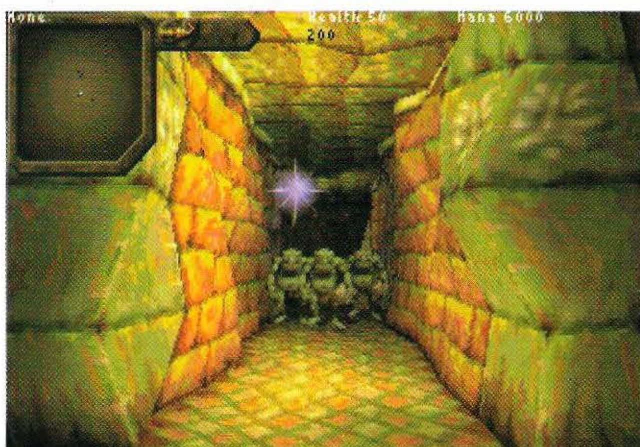
PC Games — Demos — Zubehör — Kleinanzeigen — Command + Contact — Tips + Tricks — EXIT — SOUND

Dungeon Keeper — BACK — SOUND



CD 1 DIE DEMOS

Dungeon Keeper



Um Ihnen zu unserem 16-seitigen Dungeon Keeper-Special auch noch ein paar neue bewegte Bilder bieten zu können, boten wir Bullfrog um die Erstellung einer weiteren selbstlaufenden Demoversion. Sehen und hören Sie selbst, welch tolle Grafiken und Sounds uns bald erwarten.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM



Bitte beachten: Windows 95-Benutzer können diese Demo nur vom „MS-DOS-Modus" aus starten.

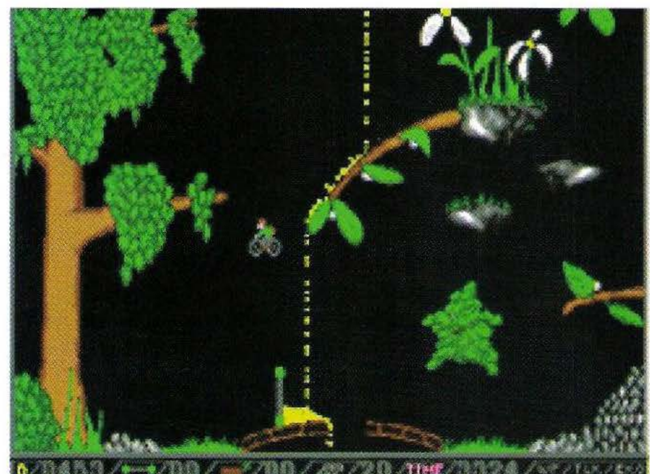
F1 Manager 96

Nicht nur Sauber-Pilot Heinz-Harold Frentzen ist begeistert: Mit dem F1 Manager 96 bringt Software 2000 weltmeisterliche Formel 1-Atmosphäre auf Ihren Bildschirm. Fahrer, Teams, Sponsoren, Technik - dank der FIA-Lizenz bietet die jüngste Wirtschaftssimulation des deutschen Spiele-Giganten neben angenehmem Spielkomfort und spannenden 3D-Rennsequenzen auch unerreichte Realitätsnähe. Hinweis: nur im Büro verändert sich der Mauszeiger über Hotspots.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus



H2O



H2O ist ein Sharewarespiel, das wie z. B. Lemmings in den Bereich der Denk- und Geschicklichkeitsspiele gehört. Wassertropfen fallen von der Decke eines scrollbaren Spielfeldes. Sie müssen diese Tropfen in ein Abflußrohr am Spielfeldboden leiten, indem Sie Blöcke werfen, um das Wasser zu stoppen, Brücken bauen, um es umzuleiten, oder Bomben legen, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
X	Bombe legen
Z	Block werfen
C	Brückenanfang festlegen
V	Brückenende festlegen
A	Zeitablauf beschleunigen
[ESC]	Level beenden

Hardware-Voraussetzungen: 386DX-33, 1 MB RAM

Missionforce: Cyberstorm



Sierras Missionforce: Cyberstorm ist ein klassisches rundenbasiertes Strategiespiel. Man steuert eine Gruppe von Robotereinheiten (sogenannten Hercs), die sich auf einer Raumbasis mit Piloten (den Bioderms) und Waffen ausstatten lassen. Dort ist es auch möglich, weitere Einheiten oder Waffensysteme zu entwickeln, um so die eigene Schlagkraft zu erhöhen. Auf der Planetenoberfläche sind einzelne Missionen zu erfüllen, beispielsweise die Vernichtung eines feindlichen Geschützturms, das Zurückschlagen fremder Herctruppen oder die Aufklärung eines bestimmten Gebiets. Das Windows 95-Programm ist fast ausschließlich mausgesteuert und führt den Spieler Schritt für Schritt in die Bedienung des Spiels und die Erfüllung der Missionen ein.

Taste	Aktion
Mausklick rechts	Objektinformationen abrufen
Mausklick links	Einheit auswählen / Weg planen
Doppelklick	Einheit bewegen / Ziel angreifen
Cursortasten	Kartenausschnitt scrollen

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, Windows 95

Pinball Construction Kit



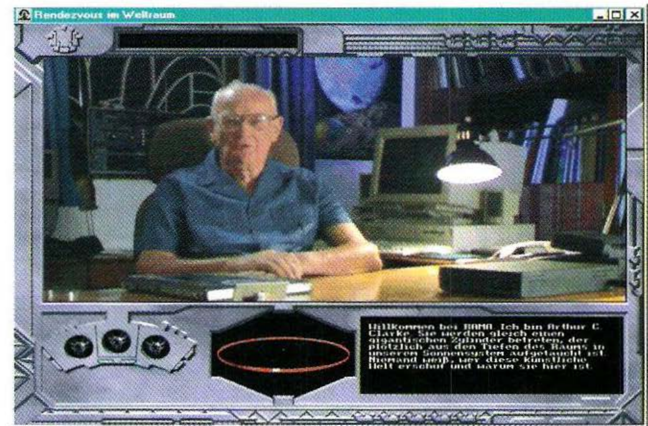
Mit 21st Centurys Pinball Construction Kit lassen sich unter Windows eigene Flippertische entwickeln und austesten. Man wählt aus einer Bibliothek mit acht Elementgruppen diverse Flipperelemente aus und zieht diese mit der Maus auf den Tisch, wo sie auch nachträglich noch verschoben werden können. Anschließend können die Flipper gespielt werden, wobei sogar eine Rekorderfunktion das Spiel aufzeichnen kann. Ihr Windows muß dazu eine Auflösung von mindestens 800 x 600 Pixeln bei 256 Farben aufweisen.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursor unten	Feder aufziehen
[SHIFT] links	Linke Flipper betätigen
[SHIFT] rechts	Rechte Flipper betätigen
Leertaste	Tisch onschubsen
[ESC]	Spiel beenden
[F2]	Pause
[F3]	Spieloptionen

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, Windows 3.x

Rendezvous im Weltraum



Für Science Fiction-Fans gehört Arthur C. Clarke zu den absoluten Kult-Autoren. In „Rendezvous im Weltraum“(entspricht dem englischen Spiel „RAMA“) lassen er und Sierra Sie teilhaben an spannenden Abenteuern in einer komplett gerenderten Umgebung, die aus sage und schreibe 3.000 (!) Locations besteht. Der Trailer vermittelt einen ersten Vorgeschmack auf das im November erscheinende Adventure.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM, SVGA, Windows



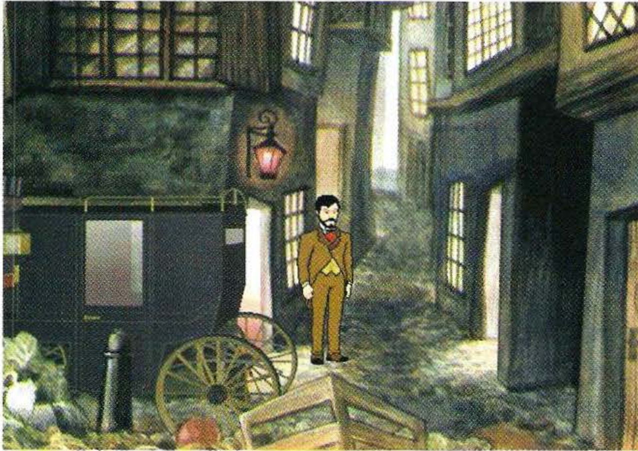
Return of Arcade



Mit Return of Arcade erweckt Microsoft alte Spielhallenklassiker zu neuem Leben. Die Sammlung ehemals populärer Spiele umfaßt neben DigDug, Pole Position und Galaxians auch PacMan, das in dieser Demo gezeigt wird. Aufgabe ist es, mit dem kleinen gelben Käseeck alle Punkte im Labyrinth zu fressen. Den Geistern sollte man dabei tunlichst aus dem Weg gehen; diese sind nur verdaulich, wenn die großen Punkte zuvor gefressen wurden und die Geister sich verfärben. Gesteuert wird PacMan mit den Cursortasten.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, Maus, Windows 95

The Gene Machine



Im Zuge der Renaissance traditioneller Adventures präsentiert Vic Tocai ein Programm, das grafisch absolut einzigartig ist. Durch gezeichnete und gemalte Hintergrundgrafiken erhält das Spiel ein ganz besonderes Flair. In der Art der Jules Vernes-Romone entfaltet sich die Story eines britischen Gentleman der viktorianischen Zeit, der zusammen mit seinem Diener die Welt bereist. Die Bedienung erfolgt fast vollständig mit der Maus, durch Klicken auf Personen, Wege und bei Bedorf erscheinende Icons steuert man seine Spielfigur.

Tastaturbelegung:

Taste .... Aktion

Leertaste .... Inventar/Status
Punkt-Taste .... Sprachausgabe überspringen
[F1] .... Pause
[ESC] .... Videoszenen überspringen
[Alt]-X .... Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 6 MB RAM, Maus, SVG

The Mutation of J.B.



Ein zum Ferkel mutierter Junge spielt die Hauptrolle in diesem herzerfrischenden Adventure, das unter dem Label von neo erscheint. Das Spiel wird ausschließlich mit der Maus gesteuert, das Interface orientiert sich weitestgehend am Vorbild der LucasArts-Adventures. Um also beispielsweise eine Türe zu öffnen, klicken Sie zuerst das Verb Öffnen an, anschließend die zu öffnende Türe. Hinweis: Um in den spielbaren Bereich zu gelangen, müssen Sie sich zuerst die Produktankündigung ansehen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, Maus

Time Commando

Gäbe es einen Innovations-Award, Time Commando von Adeline Software hätte ihn verdient. Die einzigartige Verquickung von Beat 'em Up, Action-Adventure und Shoot 'em Up stellt eine Zeitreise durch 20 brillant gerenderte Levels in unterschiedlichsten Epochen (u. a. Prähistorie, Römisches Reich, Wilder Westen) dar. Spielidee, Handling und vor allem Grafik werden auch Sie begeistern!



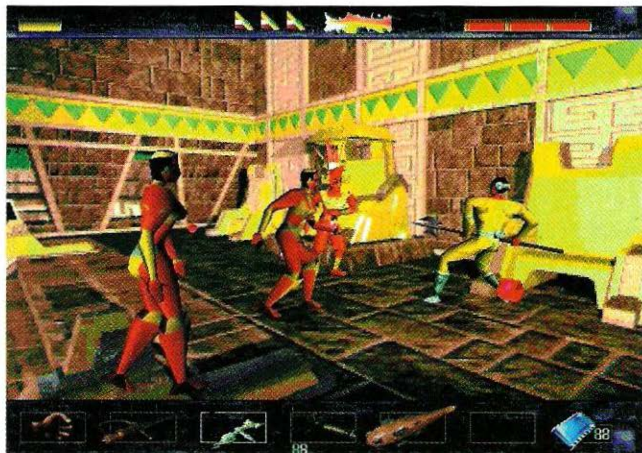


Tastaturbelegung:

Taste .... Aktion

Cursor links .... Nach links drehen
Cursor rechts .... Nach rechts drehen
Cursor oben .... Vorwärts laufen
Cursor unten .... Rückwärts laufen
[STRG]+Cursor links .... Angriff links
[STRG]+Cursor rechts .... Angriff rechts
[STRG]+Cursor unten .... Abwehr/Nachladen
[STRG]+Cursor oben .... Angriff frontal
[ALT]+Cursor links .... Nach links springen
[ALT]+Cursor rechts .... Nach rechts springen
[ALT]+Cursor unten .... Vorwärts springen
[ALT]+Cursor oben .... Angriff frontal
Leertaste .... Nehmen/Öffnen/etc.
1-6 .... Waffe wählen
W/X .... Waffe wechseln
P .... Pause
[ESC] .... Menü anzeigen
[SHIFT]+D .... Looped Demo-Modus

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM



Timelapse

Philips Media und GTE Entertainment entführen Sie mit Timelapse in die Epochen historisch relevanter Zivilisationen: Auf der Suche nach der sagenumwobenen Stadt Atlantis reisen Sie u. a. zu den Stätten der Ägypter und Mayas, lösen dabei knifflige Puzzles im Myst-Stil und lassen sich von der hochauflösenden, gerenderten Bilder-Pracht verzaubern.

Tastaturbelegung:

Taste .... Aktion

Cursor links/A .... Nach links drehen
Cursor rechts/D .... Nach rechts drehen
Cursor oben/W .... Vorwärts laufen
Cursor unten/S .... Rückwärts laufen
Z .... Komplette Linksdrehung nach links
C .... Komplette Linksdrehung nach rechts
Mausklick .... Gegenstand untersuchen/bewegen/nehmen
[STRG]+0-9 .... Lautstärke einstellen
[STRG]+[F1]/[F2] .... Helligkeit einstellen
[STRG]+[F3]-[F8] .... Farbbalance einstellen
[STRG]+[F9] .... Farben zurücksetzen
[STRG]+Q .... Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, mind. 12 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Windows



Z

Mit Z ist den Bitmap Brothers eines der aufsehenerregendsten Spiele dieses Jahres gelungen. Das Spielprinzip ist dabei überraschend einfach: Das Ziel ist, den Gegner durch die Vernichtung seiner Robotereinheiten oder durch die Zerstörung oder Einnahme seiner Basis zu bekämpfen. Der Gegner versucht allerdings gleichzeitig dasselbe; auf eine gute Abwehr muß also geachtet werden. Für Nachschub sorgen auf dem Spielfeld verteilte Fabriken, die erst dann für eine Partei tätig werden, wenn das jeweilige Grundstück unter der Fahne dieser Partei steht. Dazu steht auf jedem Grundstück eine Fahne, die mit den Robotern berührt werden muß. Die Roboter (es gibt verschiedene Typen) sind darüber hinaus in der Lage, Geschütze und Fahrzeuge zu besetzen. Um diesen Einheiten Befehle zu erteilen, wählt man diese mit der Maus aus und klickt anschließend auf das Wegziel oder auf eine anzugreifende Einheit. Die Produktion der Fabriken wird in dem Fabrikmenü bestimmt, das man durch das Anklicken der jeweiligen Fabrik erhält. Die Produktionsgeschwindigkeit ist abhängig von der Anzahl der Grundstücke, die im eigenen Besitz sind. Es ist also auch deswegen wichtig, möglichst viele Grundstücke zu besitzen.

Bildschirmaufbau

Der Bildschirm ist in drei Bereiche aufgeteilt: Das Spielfenster, das Statusfenster und die Kommandoleiste.



Statusfenster (von links oben nach rechts unten):

Angriffsknopf .... Blinkt, sobald eine Einheit angegriffen wird. Mit einem Mausklick darauf wird zu der Einheit gescrollt.
Zeit .... Zeit seit dem Beginn. Je schneller das Spiel beendet wird, desto höher ist der erreichte Rang.
Reportfenster .... Besondere Vorkommnisse werden hier gemeldet. Mit einem Mausklick darauf wird zu der Einheit gescrollt.
Waffen/Fahrzeug.......... Zeigt die Waffen und das Fahrzeug im Besitz der aktuellen Einheit.
Granaten .... Zeigt die Anzahl der Granaten an, die die aktuelle Einheit besitzt.
Energy Bar .... Zeigt die Energie, die die aktuelle Einheit noch besitzt.
Minikarte .... Die Minikarte zeigt, wo sich Einheiten aufhalten und welche Grundstücke von wem besetzt sind. Außerdem erlaubt sie ein direktes Navigieren mit der Maus.
T-Knopf............................ Anzeigen von Straßen, Felsen etc. in der Minikarte
D-Knopf............................ Anzeige von Kurzbeschreibungen in der Minikarte
Z-Knopf .... Anzeige der Besitzverteilung in der Minikarte

Kommandoleiste (von links):

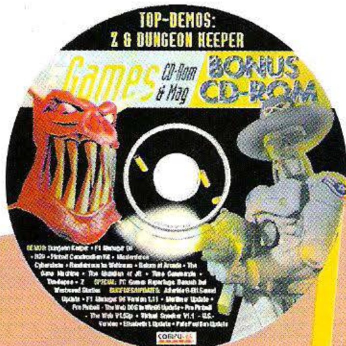
R-Knopf............................ Robotereinheiten anzeigen
V-Knopf............................ Fahrzeuge anzeigen
B-Knopf............................ Gebäude anzeigen
G-Knopf............................ Geschütze anzeigen
Armeestärke............................ Zeigt die Anzahl an Einheiten jeder Seite an
Menü .... Zeigt das Spielmenü an

Tastaturbelegung

Taste .... Aktion
Leertaste............................ Ausgewählte Einheiten abwählen
[F1]............................ Robotereinheiten anzeigen
[F2]............................ Fahrzeuge anzeigen
[F3]............................ Gebäude anzeigen
[F4]............................ Geschütze anzeigen
[F5] .... Angegriffene Einheiten anzeigen
Zur Basis scrollen
[ENTF]............................ Gruppierung aufheben
[SHIFT]+linke Maustaste .... Einheit zur Gruppe hinzufügen/entfernen
A .... Alle Einheiten auf dem Bildschirm gruppieren
M............................ Spielmenü
P............................ Pause
[STRG]+R............................ Levelneustart
[STRG]+Q............................ Spiel beenden
linke Maustaste .... Einheit/Gruppe wählen
Einheit/Gruppe einen Befehl geben
Fabrikmenü anzeigen
mittlere Maustaste .... Ausgewählte Einheiten abwählen
rechte Maustaste+Mausbewegung............................ Bildschirm scrollen

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8MB RAM, Maus

CD 2 DIE DEMOS



Absolute Pinball

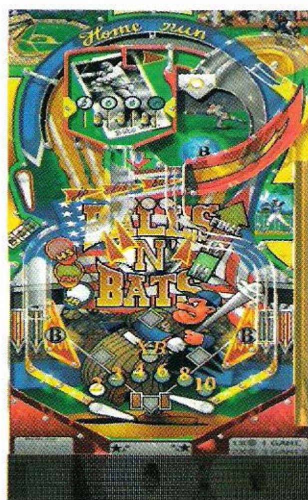


Mit Absolute Pinball ist 21st Century nach einigen Tiefschlägen wieder ein wirklich passabler Flipper gelungen. Verschiedene Grafikmodi und reich ausgestattete Flippertische sprechen für sich. In unserer Demo können Sie den ersten Table ohne Zeitbeschränkung probespielen.

Spielsteuerung

Im Hauptmenü
Cursor links/rechts. . . Nächster/vorheriger Table
[RETURN] . . . . Tisch laden
Leertaste . . . . Optionen-Bildschirm
[ESC]. . . . . Zurück zu DOS

Während des Spiels
[RETURN]. . . . . Ball einwerfen
[SHIFT]-links . . . . Linker Flipper
[SHIFT]-rechts . . . . Rechter Flipper
Leertaste . . . . Tisch anrempeln
< oder Y . . . . Tisch von links anrempeln
. oder - . . . . Tisch von rechts anrempeln
[ESC]. . . . . Zurück zum Hauptmenü
1, 2, 3 und 4 . . . . . . Grafikauflösung ändern



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

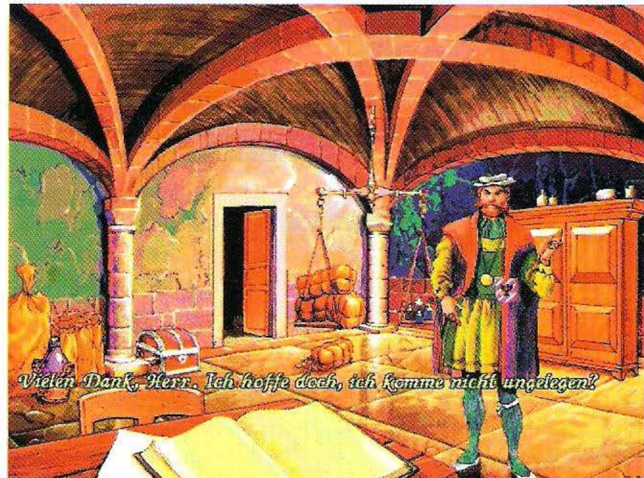
Bundesliga Manager 97

Hunderttausendfach sind die drei bisherigen Teile der Bundesliga Manager-Serie über den Ladentisch gegangen. Mit dem BM 97 (diesmal im Windows-Outfit) setzt Software 2000 die Erfolgsstory dieser Legende unter den Fußball-Managern fort. Der selbstoblaufende Trailer zeigt Ihnen schon jetzt die Highlights des im Oktober 1996 erscheinenden Thronfolgers.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

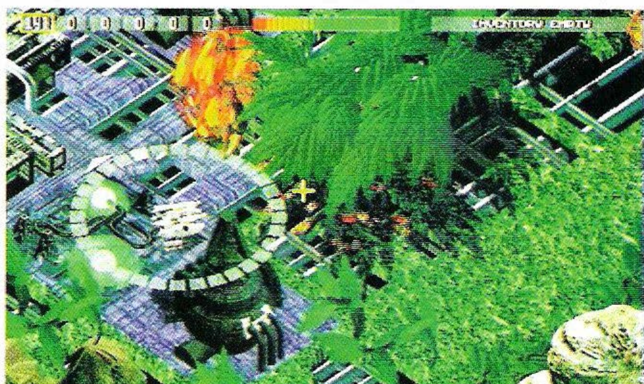
Elisabeth I.



Elisabeth I. versetzt Sie in die Zeit Shakespeares und der Armada. Sie besitzen ein Schiff und buhlen um die Unterstützung der Königin. Mit Handelsgeist, Diplomatie, geschicktem politischen Taktieren und Heldenmut versuchen Sie Ihr Ziel zu erreichen: erster Berater der Königin zu werden. Dabei müssen Sie sich in über 30 verschiedenen, historisch fundierten Abenteuern bewähren, während Sie zugleich Ihr Vermögen und Ansehen durch erfolgreiche Handelstätigkeit vermehren, Seegefechte austragen und Ihre Mitbewerber aus dem Feld schlagen. Im Unterschied zur Vollversion sind in der spielbaren Demo die Auswahlmöglichkeiten, die Ereignisse und der spielbare Zeitraum begrenzt. Die Demo umfaßt nur ein Jahr. Es gibt keinen politischen Teil und keine Seeschlachten. Die Klickflächen sind teilweise deaktiviert. Rathaus, Kirche und Kerker sind ohne Funktion. Zusätzlich befindet sich auf der Demo eine Slideshow.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, General MIDI oder SoundBlaster, MS-Maus

Fire Fight



So sollten Actionspiele unter Windows 95 aussehen! Fire Fight von Epic Megagames bietet Baller-Action vom Feinsten. Steuern Sie einen Gleiter über eine toll aussehende Dschungel-Landschaft, bekämpfen Sie gegnerische Schiffe und sammeln Sie Bonusgegenstände ein. Die Fire Fight Demo läuft im VGA-Modus ab; falls Sie einen Pentium 90 oder höher besitzen, können Sie aber nach zusätzliche SVGA-Grafiken installieren - ein eigener Menüpunkt im PC-Games-Menü bietet diese

Möglichkeit. Bevor Sie die optionalen SVGA-Grafiken installieren, muß erst das Grundprogramm auf Ihrem Rechner eingerichtet sein. Genau umgekehrt gehen Sie bei der Deinstallation vor: Entfernen Sie zuerst die optionalen Grafiken und anschließend die Demoversion. Wir drucken hier nur einen Auszug der kompletten Demo-Anleitung ab. Wenn Sie weitere Fragen haben (z. B. zum Multiplayer-Modus oder der Joystick-Unterstützung), lesen Sie bitte die README-Datei in Ihrer Fire-Fight-Programmgruppe.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
Cursor links/rechts	Nach links/rechts drehen
Cursor hoch	Beschleunigen
1-6	Spezielle Waffe auswählen
Bild hoch/runter	Zur nächsten Waffe schalten
Leertaste oder [STRG]	Feuer
+/-	Nächsten Gegenstand im Inventory auswählen (anschließend [RETURN])
[F2]	Missionsbeschreibung aufrufen
[PAUSE]	Spiel pausieren
[F9]	Mission neu starten
[F10]	Mission abbrechen

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DirectX 2.0



Front Page Sports Baseball ´97

Alle Jahre wieder läßt Sie Sierra im Rahmen der Front Page Sports-Serie zum virtuellen Baseball-Schläger greifen. Die ´97er-Version bietet ebenso wie die Vorgänger unnachahmliche Stadion-Atmosphäre, eine weitgehende Anpassungsfähigkeit an die Gewohnheiten und Vorlieben des Spielers und atemberaubende Spielszenen aus allen erdenklichen Kamera-Perspektiven. Starten Sie die Windows-Hilfedatei „FB96.HLP" im Spielverzeichnis für eine ausführliche Programmdokumentation.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1 bzw. Windows 95

Gubble

Ein gleichermaßen witziges wie originelles Win 95-Geschicklichkeitsspiel ist Gubble, das von den Newcomern Actual Entertainment programmiert wurde. Das Spielziel dieses ungewöhnlichen PacMan-Clones besteht darin, auf einem Parcours das passende Werkzeug für bestimmte Objekte einzusetzen (z. B. Schraubenzieher für Schrauben) und dabei tunlichst den Kontakt mit Feinden zu vermeiden.



Spielsteuerung

Taste .... Aktion

Cursortasten .... Gubble bewegen
Leertaste .... Werkzeug ablegen
Leertaste (halten) .... Fliegen
[F2] .... Spiel pausieren
[ESC] .... Spiel verlassen

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, SVGA-Grafikkarte, Windows 95



Hellbender



Der 3D-Action-Shooter Terminal Velocity geht mit Hellbender jetzt in die zweite Runde. Ein packender Soundtrack, SuperVGA-Grafiken und heiße Action machen die Demoversion des Windows-95-Spiels von Microsoft zu einem Muß für alle Action-Begeisterten. Die Hilfe-Datei HELLBNDX.HLP enthält eine Fülle an Informationen zu Hellbender. Um Ihnen den sofortigen Einstieg zu erleichtern, drucken wir hier einen Auszug daraus ab.



Spielsteuerung

Taste .... Aktion

Flugkontrollen

Cursor links/rechts .... Gleiter nach links/rechts steuern
Cursor nach oben/unten .... Gleiter nach oben/unten steuern
[BILD]-hoch/-runter .... Nach links/rechts rollen
F .... Turbo-Schub (Taste halten)
Y/X .... Geschwindigkeit erhöhen/verringern
C .... Tarnung aktivieren (Taste halten)
B .... Leuchtfeuer abwerfen
L .... Frontbeleuchtung an-/abschalten

Waffenkontrollen

1-0 .... Waffe auswählen
Leertaste .... Waffe abfeuern
T .... Fadenkreuz aktivieren/deaktivieren
V .... Raketenziel auswählen (wenn Rakete aktiviert)

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, Maus, SVGA-Grafikkarte, Windows 95, DirectX 2.0

Hind



Die neue Flugsimulation von Digital Integration ist da! Hind versetzt Sie in das SVGA-Cockpit eines russischen Kampfhubschraubers, der sich in spannenden Missionen nicht nur mit dem unlängst von DI simulierten Apache Longbow herumplagen muß. Die Demo-Version ermöglicht einen ersten Rundflug über einen gegnerischen Stützpunkt.

Spielsteuerung

Taste .... Aktion

Cursor links/rechts .... Helikopter nach links/rechts drehen
Cursor nach oben/unten .... Helikopter vorwärts/rückwärts steuern
[RETURN] .... Waffensystem auswählen
Leertaste .... Feuer

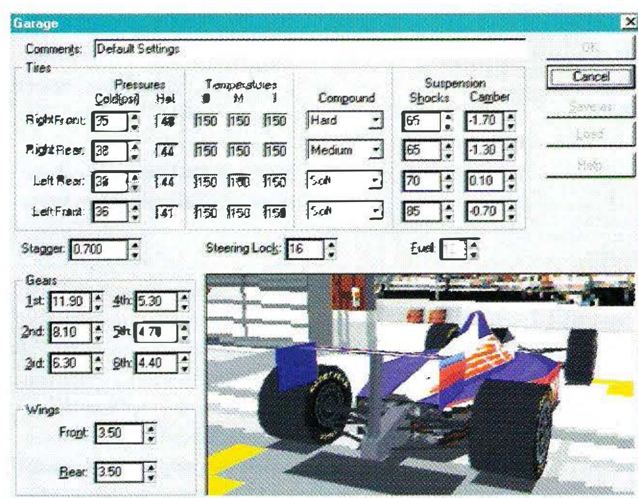




1-9 .... Flughöhe festlegen
T .... Ziel festlegen
C .... Automatische Düppelstreifen aktivieren/deaktivieren
F .... Automatische Leuchtraketen aktivieren/deaktivieren
[TAB] .... Zeitraffer (mehrmals betätigen)
P .... Spiel pausieren
[F2] .... Cockpit View
[F3] .... Geschützturm-Ansicht
[F6] .... Chase View
[F7] .... Missile-Kamera
[F10] .... Fly-by View
[STRG]-Q .... Spiel Verlassen

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

IndyCar Racing 2 für Windows 95



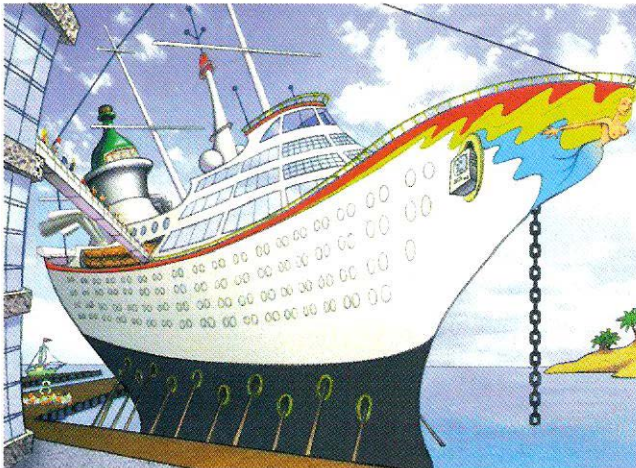
Was für Europäer, Australier und Südamerikaner Formel 1, ist für US-Motorsport-Fans die IndyCar-Serie - für Williams-Pilot Villeneuve bekanntlich das Sprungbrett in die „Königsklasse". Der zweite Teil der Rennsimulotions-Serie von Papyrus ist seit rund einem Dreivierteljahr erhältlich, jetzt reicht Sierra die Windows 95-Version noch. Für die Steuerung Ihres Rennwagens benutzen Sie am besten ein Joypad bzw. einen Joystick (über die Windows-Systemsteuerung kalibrieren!), Sie können allerdings auch die Tastatur benutzen. Wählen Sie dafür zunächst den Menüpunkt „OPTIONS/SET CONTROL" und stellen Sie dort Ihre gewünschten Steuertasten ein.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Leisure Suit Larry 7





In Folge 7 der ungemein populären Adventure-Serie von Sierras Star-Designer Al Lowe gibt es ein Wiedersehen mit dem alternden Playboy im Polyester-Anzug, der seine amüsanten Abenteuer mit allerlei Pixel-Schönheiten erstmals in SVGA-Auflösung zelebrieren darf.
In unserer spielbaren Demoversion dürfen Sie mit einer heißen Lady das beliebte amerikanische Würfelspiel „Buy a Die" spielen. Jeder Spieler hat dabei 5 Würfel. Nachdem beide einen Wurf abgeschlossen haben, versucht jeder aus seinen eigenen Zahlen auf den Wurf des anderen zu schließen. Ziel ist es, den anderen mit einer Wette auf eine möglichst hohe Anzahl gleichlautender Würfel zu übertreffen. Hat man selbst beispielsweise drei Sechsen und schätzt, der Gegner hat ebenfalls mindestens eine Sechs unter dem Becher liegen, so wettet man, daß insgesamt vier Sechsen im Spiel liegen. Der andere muß jetzt entweder die Wette überbieten (z. B. fünf Vieren oder sechs Zweier) oder das Aufdecken beider Becher verlangen. Eine etwas elegantere Erklärung des Spielprinzips bekommen Sie, wenn Sie auf das Schaltfeld „HOW TO PLAY" unten links im Spielbildschirm klicken.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Schleichfahrt



Diese Demoversion beinhaltet das erste von über 20 Kapiteln des Spiels „SCHLEICHFAHRT". In den zwanziger Jahren des 21. Jahrhunderts begannen die Menschen, in der Tiefsee Stationen zu errichten, um ihre knapper werdenden Rohstoffe zu ergänzen. Doch der Gier der Menschen waren selbst die riesigen Rohstoffvorräte des Meeresbodens nicht gewachsen. In dieser Unterwasserwelt haben Sie die Aufgabe, die Zivilisation vor ihren Feinden zu bewahren.

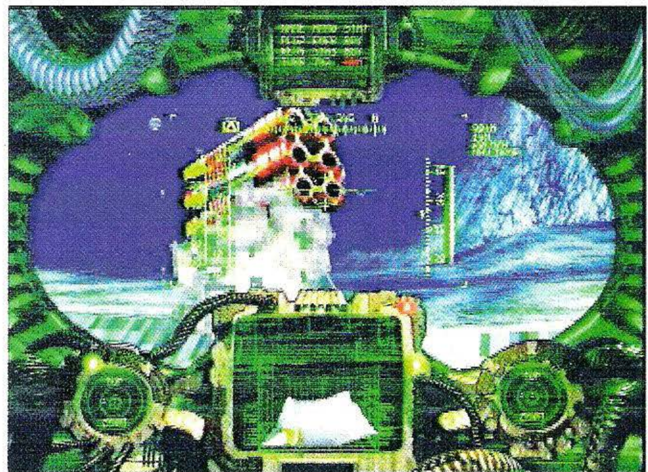
Allgemeine Hinweise

Achten Sie auf Ihre Höhe. Die oberen Wasserschichten sind bis zu einer Tiefe von etwa 400 Metern verseucht. Erscheint ein Radioaktivitätszeichen, sollten Sie zusehen, daß Sie an Tiefe gewinnen.
In der Mitte unten finden Sie eine Darstellung Ihrer näheren Umgebung. Der gelbe Streifen sind Sie. Blaue Streifen sind noch nicht näher identifizierte andere Einheiten, rote Streifen sind identifizierte Feinde. Die ockerfarbenen Flächen sind Gebäude.

Tastaturbelegung

Eingabe	Aktion
Cursortasten	U-Boot steuern
A	Vorwärts fahren
S	Setze neue Geschwindigkeit um 10 km/h höher
Y	Rückwärts fahren
X	Setze neue Geschwindigkeit um 10 km/h niedriger
C	U-Boot anhalten
F	Freie Steuerung aktivieren
G	Bodensteuerung aktivieren
J	Deckensteuerung aktivieren
Z	Autopilot Menü anzeigen
N	Nächsten Navigationspunkt anwählen
Q	Sonar an/aus
R	Radarreichweite ändern
I	Status der Panzerung anzeigen
L	Objekt im Target-Bereich aufschalten
[ALT]	Torpedo abfeuern
Leertaste	Bordkanone abfeuern
[RETURN]	Nächstes Torpedo auswählen
F1	Status der starren Kanone auf den Monitor
F2	Status des Torpedomagazins auf den Monitor
F3	Status Turmkanone 1
F4	Status Turmkanone 2
U	Turmkanonen Auswahl/Befehle
F5	Turmkanone 1: Greife mein Ziel an
F6	Turmkanone 1: Schieße gleichzeitig mit mir auf mein Ziel
F7	Turmkanone 1: Selbst Ziele suchen und bekämpfen
F8	Turmkanone 1: Keine Aktionen mehr ausführen (default)
F9	Turmkanone 2: Greife mein Ziel an
F10	Turmkanone 2: Schieße gleichzeitig mit mir auf mein Ziel
F11	Turmkanone 2: Selbst Ziele suchen und bekämpfen
F12	Turmkanone 2: Keine Aktionen mehr ausführen (default)
H	Hilfe (Tastaturbelegung anzeigen)
P	Pause
[ESC]	Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 16MB RAM,
SVGA mit 640 x 480 Bildpunkten in HiColor



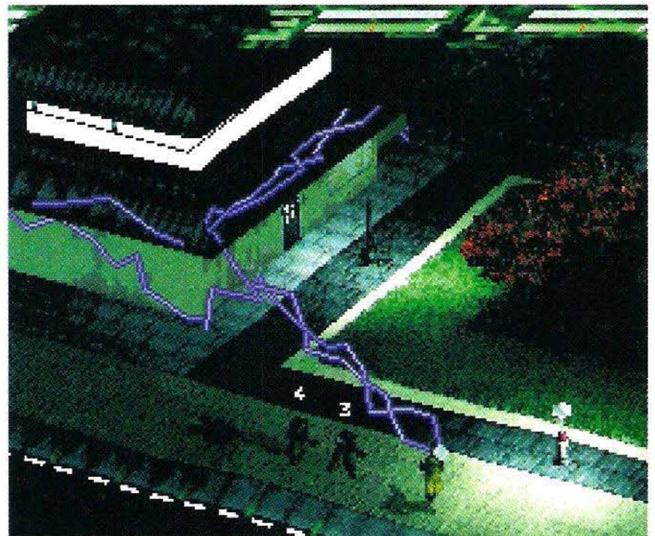
Syndicate Wars

Der langerwartete Nachfolger von Syndicate wird noch vor Dungeon Keeper das Beta-Test-Stadium bei Bullfrog verlassen. Eine völlig neue 3D-Engine, eine neue Hintergrundstory und ein riesiges Waffenarsenal erwarten den Spieler. Die spielbare Demoversion läßt Sie einen typischen Auftrag live miterleben.



Taste	Aktion
Linke Maustaste	Gehe zu Punkt
Rechte Maustaste	Feuer
[ENTF]	Bild nach links drehen
[BILD]-runter	Bild noch rechts drehen
[TAB]	Nächsten Agenten anwählen
[ENDE]	Zoom in
[POS 1]	Zoom out
[STRG]-D	Selbstzerstörung
Y	Waffe ablegen
P	Pause
1-4	Agent 1 bis 4 auswählen
[FB]	Grafikmodus umschalten

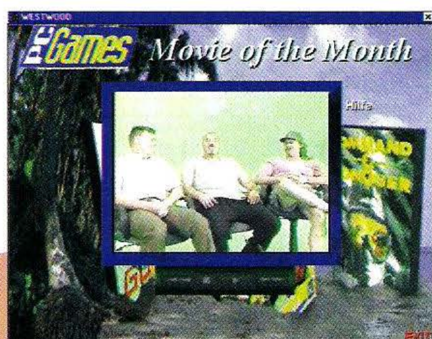
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte



Nachdem Sie sich in das Spiel eingeloggt haben, erfahren Sie, welcher Auftrag in Tokyo zu erledigen ist. Ihre Agenten steuern Sie am besten mit der Maus. Am linken Bildschirmrand sehen Sie in der Mitte drei kleine, schräg angeordnete Schlitze. Klicken Sie den obersten Schlitz an, um Ihrem ersten Agenten die Agenten 2 bis 4 anzuschließen. Am oberen Bildschirmrand sehen Sie die Bewaffnung der einzelnen Agenten. Nur wenn eine Waffe dort weiß dargestellt ist, kann sie benutzt werden. Um die Waffen zu aktivieren oder zu deaktivieren, klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol. Weiterhin sehen Sie einen Radarschirm, der Ihnen anzeigt, wo sich Ihre Missionsziele derzeit befinden.

Spielsteuerung

SPECIALS



Westwood STUDIOS

Zu Besuch bei Westwood: „Conquering the Competition"

Sie wollten schon immer wissen, wer hinter Hits wie „Command & Conquer" oder „Lands of Lore" steckt? Markus Krichel zeigt's Ihnen, und zwar in seiner aktuellen Video-Reportage, die ihn nach Las Vegas in die Wüste Nevadas führte. Die maßgeblichen Programmierer und Designer erläutern die Features von C&C 2: Alarmstufe Rot sowie Lands Lore 2: Götterdämmerung und zeigen Ihnen Ausschnitte dieser langerwarteten Fortsetzungen.

LESER-EINSENDUNGEN



Im Verzeichnis „LESER" der Cover CD-ROM finden Sie auch diesmal wieder zahlreiche selbstgeschriebene Programme, die von PC Games-Lesern in Heimarbeit erstellt wurden. In den unten angegebenen Verzeichnissen finden Sie alle benötigten Programmfiles. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
1	Tolga Dogan, 91235 Hartenstein	Level	C&C	
2	Daniel Thumer, 73337 Unterhöhringen	Level	Warcraft 2	
3	Heiner Kruse, 21368 Dahlen	Level	Warcraft 2	
4	Sebastian Herden, 40764 Langenfeld	Level	Warcraft 2	
5	Franz Kohlrus, 94330 Aiterhofen	Level	C&C	
6	Christian Fürst, 21640 Neuenkirchen	Level	Warcraft 2	
7	Martin Habelsberger, 94556 Neuschonau	Level	Warcraft 2	
8	Ronny Förster, 01623 Lommatzsch	Level	Warcraft 2	
9	Florian Langmann, 27283 Verden	Level	Warcraft 2	
10	Johannes Mang, 85139 Wettersteffen	Level	Warcraft 2	
11	Thomas Brandt, 85055 Ingolstadt	Spiel	Blocks	Geschicklichkeit
12	Rene Theisen, 52249 Eschweiler	Cheat	Siedler 2	
13	Christian Langensiene, 44575 C.-Rauxel	Cheat	Civilisation 2	
14	Marco David, 07458 Gera	Spiel	Park Cleaner	Geschicklichkeit
15	Marco Freitag, 35321 Freienreen	Spiel	DX2	3D-Action
16	Coco v. Zitzewitz, 82377 Penzberg	Spiel	CPSoccer	Sport
17	Frank Meyer, 31535 Neustadt	Spiel	Astroid Shot	Strategie
18	Dino Schwuntek, 32791 Lange/Lippe	Spiel	Alone in the Night	Action
19	Thomas Nowrath, 32222 Bände	Spiel	Solitair	
20	Wolfgang Hermann, 81739 München	Spiel	Kalaha	Strategie

In den letzten Monaten hatten wir zahlreiche Anfragen, ob die PC-Games-Lesersoftware denn eine Art Qualitätskontrolle durchläuft, bevor sie auf CD-ROM veröffentlicht wird. Natürlich prüfen wir jedes hier veröffentlichte Programm auf Tauglichkeit. Um einen Beweis dafür zu haben, zwangen wir unseren Redakteur Rainer Rosshirt wieder, zu jedem Programm einen Kommentor abzugeben:

Einsendung Nr. 11
BLOCKS ist ein unter Turbo Pascal geschriebenes Denkspiel. Es gibt 60 Level, in denen jeweils alle Diamanten eingesammelt werden müssen. Auf den ersten Blick sieht es schon sehr nach dem Klassiker „Boulder Dash" aus, aber nur auf den ersten! Es ist wesentlich schwerer und kann den Spieler teuflisch lange vor den Monitor bannen. Die mickrige Grafik tut diesem fast schon brillanten kleinen Spiel keinen Abbruch. Wem die beigefügten Levels zu wenig oder zu schwer sind, kann sich auch neue erstellen.

Einsendung Nr. 12
Schlaflose Nächte wegen „Siedler 2"? Rene Theisen kann hier Abhilfe schaffen und den Familienfrieden wieder herstellen.

Einsendung Nr. 13
Wer so seine liebe Not mit Civilization 2 hat, für den kommt die Rettung von Christian Langensiene. Mit einem Startkapital von 30.000 Goldstücken sollten die meisten Probleme der Vergangenheit angehören.

Einsendung Nr. 14
Bei „Park Cleaner" geht es darum, Müll in den Papierkorb zu schieben. Doch der Weg wird durch Steine und Bäume versperrt. Bäume stellen in jeder Ansicht ein Hindernis für Sie dar. Steine können nach Belieben verschoben werden. Der Papierkorb dient dazu, den Müll aufzunehmen. Zwar wurde in diesem Windows Spiel auch ein Klassiker kopiert, es macht aber dennoch Spaß.

Einsendung Nr. 15
Wer die Nase von diesen 3D-Action Spielen aus der Ego-Perspektive noch nicht voll hat, bekommt mit „DX2" neuen Stoff.

Einsendung Nr. 16
„CPSoccer" ist ein nettes, kleines Fußballspielchen für zwischendurch. Zwei Personen können sich vor der schauderhaften Grafik gruseln oder einfach nur Spaß haben.

Einsendung Nr. 17
Wer erinnert sich nicht wehmütig an die Zeit, als man unter der Schulbank „Schiffe versenken" spielte? Frank Meyer liefert hier mit „Asteroid Shot" die zeitgemäße Variante für Windows 95.

Einsendung Nr. 18
„Alone in the Night" ist ein Gemisch aus Action und Jump'n Run aus dem Baukasten. Sieht profimäßig aus, ist aber leider etwas steril. Zudem läßt „Gods" überdeutlich grüßen.

Einsendung Nr. 19
Wer „Solitär" mag, wird hier bestens bedient - mit einer tadellosen Umsetzung. Auch ein wirklich brauchbarer Editor fehlt nicht.

Einsendung Nr. 20

Von Wolfgang Hermann kommt eine Variante von „Kalah", einem alten, afrikanischen (afrikanisch?) Brettspiel, das ursprünglich sogar nur mit Mulden in der Erde und ein paar Bohnen gespielt wurde. Heute geht das komfortabler - und man braucht sich auch nicht mehr zu bücken.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.

Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

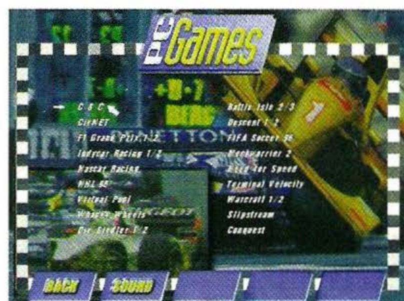
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN



Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder Sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich vom Anfang bis zum Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486-er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit demselben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.

COMMAND & CONTACT



Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Trick-Teil auszufüllen und an den

Computec Verlag
Kennwort „Command & Contact"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie später nicht mehr an der Aktion teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.



Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tostenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

Afterlife 8-Bit Sound Update

Die Kombination aus Afterlife, Windows 95 und 8-Bit-Soundkarte neigt zu nervigen Inkompatibilitäten. Um diese zu vermeiden, empfehlen wir betroffenen Usern des ersten LucasArts-Strategiespiels den Einsatz dieses Patchs.

Elisabeth I. Patch

Mit diesem Patch werden die schlimmsten logischen Fehler behoben, die diese ausgezeichnete Wirtschaftssimulation an einigen Stellen unspielbar machten. Nach dem Patchen steht Ihrem Aufstieg als Händler im mittelalterlichen London nichts mehr im Weg.

Mortimer-Update

Nicht nur für die jüngsten PC-User ist das zauberhafte „Mortimer and the Riddles of the Medaillon" von LucasArts gedacht. Falls die Flugsequenzen auf dem Rücken der Rennschnecke Mortimer zu schnell bzw. zu langsam ablaufen, empfiehlt sich der Einsatz dieses Updates.

Pole Position Bugfix Diskette

Alle bekannten Fehler in Ascans Management-Simulation rund um das In-Thema Formel 1 wurden bei diesem Patch berücksichtigt. Die Programmierer des Gütersloher Herstellers haben darüber hinaus auch einige Schönheitskorrekturen vorgenommen.

Pro Pinball - The Web: DOS to Win 95 Update

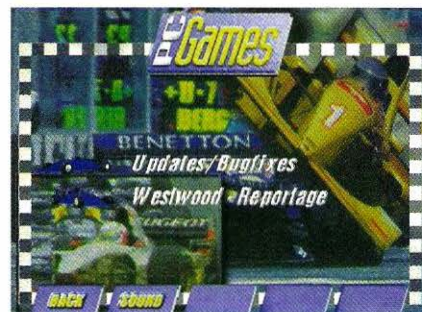
Wer die DOS-Version des empire-Edelflippers Pro Pinball besitzt und gerne auf die Windows 95-Variante „upgraden" möchte, wird sich über diesen Patch freuen.

Pro Pinball - The Web: Version 1.52p

Die jüngste DOS-Version der SVGA-Flippersimulation Pro Pinball: The Web von empire bietet als wichtigste Eigenschaft den brandneuen UniVBE-Treiber 5.2. Sämtliche bisherigen Updates sind in diesem Patch bereits inbegriffen.

Virtual Snooker Version 1.1

Die vor allem auf der britischen Insel gepflegte Billard-Spielart Snooker wird von Virtual Snooker perfekt simuliert. Für alle Freunde der virtuellen Art des „Kugelstoßens" stellt Interplay dieses Update zur Verfügung. Insbesondere für Windows-Anwender (neu: Uninstall-Funktion) und Modem-Spieler (neu: manuelle Anpassung der Baudrate) lohnt sich die Installation der neuen Version.



SLIPSTREAM 5000 VOLLVERSION

Sicher ist es Ihnen aufgefallen: Bisher fanden Sie im Zeitschriftenladen neben der PC Games die PC Games Plus, ein Vollpreisspiel in einer Poppverpackung. Seit diesem Monat jedoch erhalten Käufer der PC Games Plus die Spielanleitung und eventuelle Codeworte im beigelegten Heft, das sich nur durch das Cover (und natürlich die CD-ROM) von den anderen Varianten der PC Games unterscheidet. Sollten Sie sich also die PC Games mit Demo-CD-ROM zugelegt haben, brauchen Sie diese Seite nicht weiter zu beachten. Als Käufer der PC Games Plus sollten Sie die Anleitung jedoch sammeln, da Sie hier Informationen finden, die nicht auf der CD-ROM enthalten sind.

Slipstream 5000 ist eine tempogeladene ECHTE 3D-Rennsimulation, die in der nahen Zukunft spielt. Slipstream hat all den Glanz und die Spannung eines modernen Formel-Eins-Rennens des 20. Jahrhunderts, aber mit der Entstehung zuverlässiger Flug-/Anti-Schwerkrafttechnologie und der Konstruktion von zehn außerordentlich schwierigen globalen Rundkursen übertraf dieser neue Flugsport in den ersten Dekaden des 21. Jahrhunderts den antiquierten Autosport schließlich an Popularität. Jeder Spieler nimmt die Rolle eines von zehn zur Auswahl stehenden Piloten an und kämpft in einer Saison von 10 mörderischen Rennen darum, der allergrößte Slipstreamer zu werden.

Hardwarevoraussetzungen

486DX/33, VGA, DOS 5.0, 4MB RAM
Optional: SoundBlaster, Adlib, Roland, Joystick, Maus, Modem, Nullmodem, Netzwerk

Die Installation

Laden von SLIPSTREAM 5000 von CD-RDM.

1. Schieben Sie die CR-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wählen Sie den richtigen Buchstaben für Ihr CD-ROM-Laufwerk, z. B. D.
3. Geben Sie INSSLIP nach dem Promptzeichen ein. Das Installationsprogramm beginnt. Das Installationsprogramm besteht aus einer Anzahl separater Menüs mit wählbaren Optionen. Die jeweils gegenwärtige Menüwahl ist hervorgehoben. Wenn Sie eine Maus installiert haben, können Sie sich anhand dieser von einer Position zur anderen bewegen. Anklicken mit der Maus wählt eine Option; Sie können auch die Cursorpositionstasten auf der Tastatur verwenden. Die Position wird durch Drücken der Eingabetaste (Return) gewählt.
4. Wenn Sie Ihre Steuerweise und Ihre Sound- und Musikkarten gewählt haben, wählen Sie 'Exit' auf dem Menü und speichern die Konfiguration des Menüs. Ihre Wahl wird gespeichert und bei jedem Spiel verwendet.

Das Spiel

Obwohl Sie das Spiel von Ihrer Festplatte ausführen, wird es von der CD-ROM gespielt, und die CD-ROM muß immer im Laufwerk sein, wenn SLIPSTREAM 5000 gespielt wird.

1. Vergewissern Sie sich, daß die CD-ROM für SLIPSTREAM 5000 in Ihrem CD-RDM-Laufwerk ist.
2. Beim Promptzeichen wählen Sie das Dateiverzeichnis, in das Sie SLIPSTREAM 5000 geladen haben, z. B. CD\SLIPSTR
3. Wenn Sie im Dateiverzeichnis sind, geben Sie SLIP ein, um das Spiel ablaufen zu lassen.

Die Anleitung

Um die komplette Gebrauchsanweisung von SLIPSTREAM 5000 zu lesen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Vergewissern Sie sich, daß die CD-ROM für SLIPSTREAM 5000 in Ihrem CD-ROM-Laufwerk ist.
2. Beim Promptzeichen wechseln Sie das Dateiverzeichnis mit CD\
3. Mit ANLEITUN erhalten Sie nun die Gebrauchsanweisung.

Die Steuerung

Wählen Sie Ihre bevorzugte Steuerungsweise; Sie können Tastatur, Joystick oder Maus wählen. Die Standardsteuerungsfunktionen sind unten aufgeführt.

JOYSTICK-STEUERUNG	**BEWEGUNGSSTEUERUNG**
AUFWÄRTS	ABWÄRTS
ABWÄRTS	AUFWÄRTS
LINKS	LINKS
RECHTS	RECHTS
TASTE 1	BESCHLEUNIGUNG
TASTE 2	FEUER

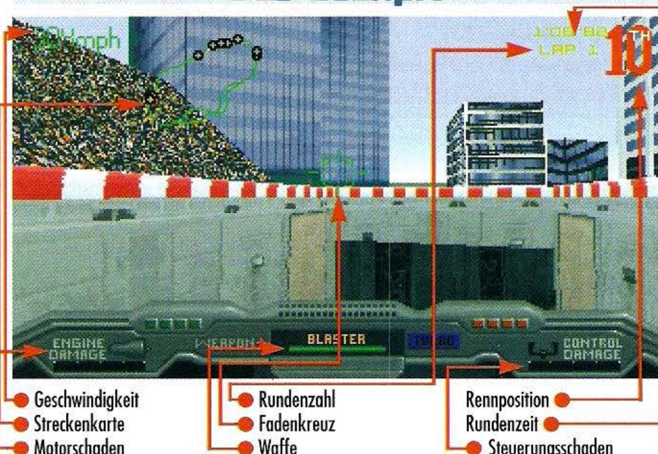
TASTATURSTEUERUNG	**BEWEGUNGSSTEUERUNG**
CURSOR AUFWÄRTS	ABWÄRTS
CURSOR ABWÄRTS	AUFWÄRTS
CURSOR LEFT	LINKS
CURSOR RIGHT	RECHTS
LEERZEICHEN	BESCHLEUNIGUNG
RETURN	FEUER
S	WAFFENWAHL
ESC	Zur Umgehung von 'Intro'- und 'Fly-through'-Szenen. Drücken Sie ESC während des Rennens, um das Menü zu benutzen.
CTRL + Q	Zum Verlassen der Menübildschirme zur DOS-Ebene.

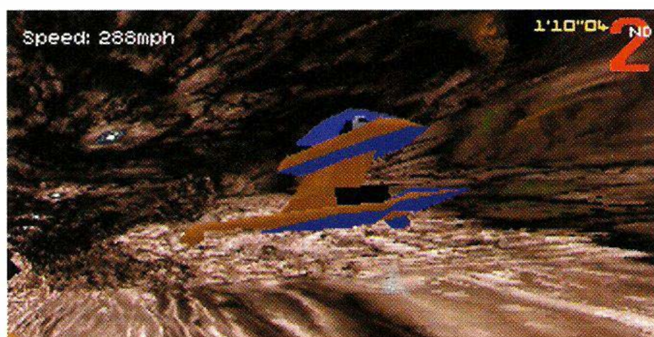
MAUSSTEUERUNG	**BEWEGUNGSSTEUERUNG**
MAUS AUFWÄRTS	AUFWÄRTS
MAUS ABWÄRTS	ABWÄRTS
MAUS NACH LINKS	LINKS
MAUS NACH RECHTS	RECHTS
LINKE MAUSTASTE	BESCHLEUNIGUNG
RECHTE MAUSTASTE	FEUER

KAMERAPOSITIONEN

F1	Cockpit
F2	Jagd
F3	Hinten
F4	TV-Kamera
F5	Freie Kamera,
F6	Hintere Kamera on/aus
F7	Waffenkamera on/aus.

Das Cockpit





Die Waffen

BLASTER
Standard-Blaster verursacht 1% Schaden in Motor und Steuerung und verlangsamt das angezielte Schiff für kurze Zeit. Im 'Schwer'-Modus gespielt hat er die doppelte Wirkung.

DISRUPTER
Umkehrung des Joystickbetriebs der angezielten Schiffesowie 1% Schaden an Motor u. Steuerung.

FRAG
Verursacht 2% Motorschaden und 15% Steuerungsschaden.

SUPER-FRAG
Genauer bei der Anpeilung als der Standard-Frag; der Super-Frag verursacht 4% Motorschaden und 25% Steuerungsschaden.

SEEKER
Der Seeker verursacht 15% Motorschaden und 2% Steuerungsschaden beim Aufprall.

SUPER-SEEKER
Der Super-Seeker ist genauer als der Seeker und verursacht 25% Motorschaden und 4% Steuerungsschaden.

AMBLER
Er stoppt kurzfristig den Motor des Zielobjektes und verursacht 1% Motor- und Steuerungsschaden.

SCRAMBLER
Der Scrambler ist der einzige ferngesteuerte Flugkörper, der sein Zielobjekt erfolgreich um Ecken herum aufspüren kann. Er folgt seinem Zielobjekt um die Bahn, bis er auf dieses aufprallt. Beim Aufprall verursacht er 25% Motor- und Steuerungsschaden.

HYPER-NEURO
Zerstört völlig die Richtungskontrolle des angezielten Schiffes. Alle Joystickbewegungen werden hyperempfindlich, und an Motor und Steuerung wird ein Schaden von 1% verursacht.

SMOKER
Wirft hinter Ihrem Fahrzeug eine Nebelwand auf; nützlich für Anwendungen in Tunnels.

BOMBER
Blockiert für kurze Zeit vollständig den Beschleuniger des Zielobjektes und verursacht 1% Motor- und Steuerungsschaden.

MINI-MINES
Kleine Abwehr-Luftminen. Werden sie fallengelassen, schweben sie dort in der Luft, wo sie eingesetzt werden. Sie verursachen 10% Schaden an Motor und Steuerung.

Die Turbos

DELPHINE INJECTION
Leistungssteigerung + 10% für 4 Sekunden

COROLIS DYNAMIC
Leistungssteigerung + 15% für 5 Sekunden

DUAL DERWENT
Leistungssteigerung + 20% für 6 Sekunden

CLERIC QUINN
Leistungssteigerung + 25% für 8 Sekunden

TECH TECH 301
Leistungssteigerung + 30% für 16 Sekunden

Die Zielsysteme

Zu Beginn des Rennens in Slipstream 5000 haben Sie nur ein ZE-Zielsystem, das gerade über dem Durchschnitt liegt. Um sicherzugehen, daß Ihre Slipstream-Konkurrenten die volle Wucht Ihres Zorns (und Ihrer Missiles) zu spüren bekommen, kaufen Sie das beste Zielsystem, das Sie sich leisten können. All diese Systeme können zusammengesetzt werden, und wenn Sie alle drei Zielsysteme beisammen haben, ist es an der Zeit, Armageddon auf der Strecke zu beginnen.

CHARGER
Der 'Charger' erhöht die Nachladegeschwindigkeit Ihres 'Blasters' und ermöglicht es Ihnen, Ihren Blaster mit größerer Geschwindigkeit zu feuern.

TARGETTER
Der 'Targetter' vergrößert die 'Trefferfläche' Ihres Fadenkreuzes und macht es leichter für Sie, Ihr Ziel zu treffen.

LOADER
Der 'Loader' erhöht die Anzahl der Waffen, die Sie bei sich führen können; Sie können z. B. die Standardanzahl an Missiles verdoppeln usw.

Die Streckenpunkte

Während Sie auf den Rennstrecken in Slipstream unterwegs sind, gibt es sechs verschiedene Arten von Streckenpunkten, die von Ihrem Schiff gesammelt werden können.

ANTRIEB
Sammeln Sie diese Punkte für einen sofortigen Geschwindigkeitsantrieb. Der Antrieb ist so stark wie der in Ihrem Fahrzeug befindliche Turbo: je stärker der Turbo, desto stärker der Antrieb.

BARGELD
Sammeln Sie diese Bargeldboni, und Sie fügen $50 zu Ihrem Kontostand hinzu.

REPARATUR
Es gibt zwei Sorten von Reparaturboni: der erste ist für Motorschäden bestimmt, der zweite repariert die Steuerung. Sammeln Sie diese, damit Sie nicht in die Reparaturzone auf der Rennstrecke gehen müssen; sie sparen Ihnen Zeit und sorgen dafür, daß Sie im Rennen bleiben.

TURBO
Gibt Ihrem Fahrzeug einen Extra-Turboantrieb; diese können äußerst wichtig sein, um an die Spitze zu gelangen, besonders in der letzten Runde eines Rennens.

UNTERBRECHER
Sollten unbedingt vermieden werden. Wenn Sie einen von diesen Punkten aufheben, kehrt er die gesamte Steuerung ins Gegenteil um und befördert Sie für gewöhnlich im Sturzflug in die nächste Felswand.

NACHLADEBOXEN
Halten Sie ein wachsames Auge auf das Ausmaß an Schäden, die Ihrem Schiff zugefügt wurden. Wenn ein Motor beschädigt ist, verlangsamt dies Ihr Schiff; ist die Steuerung beschädigt, ist Ihr Schiff schwieriger zu steuern. Auf jeder Strecke gibt es eine Nachladebox, die leicht an den blauen und weißen Lichtern oberhalb oder unterhalb der Tunneleingänge zu erkennen ist. Benutzen Sie sie strategisch, um Ihr Schiff in Topkondition zu halten.

DRONE-SCHIFFE
Es gibt außerdem Drone-Schiffe, die gesprengt werden können, um einen Streckenbonus zu erhalten. Sprengen Sie die Drone-Schiffe mit Ihrem Blaster, um den Streckenbonus zu erkennen. Benutzen Sie keine Missiles für Drone-Schiffe, da diese nicht nur das Drone-Schiff, sondern auch den Bonus in die Luft sprengen; außerdem wäre dies eine Verschwendung von Missiles. Es sollte auch erwähnt werden, daß einige der anderen Slipstreamer die Angewohnheit haben, Boni zu stehlen, nachdem Sie die Drone-Schiffe abgeschossen haben. Einige Leute in Slipstream haben einfach keine Moral - wir schlagen vor, Sie machen es genauso.

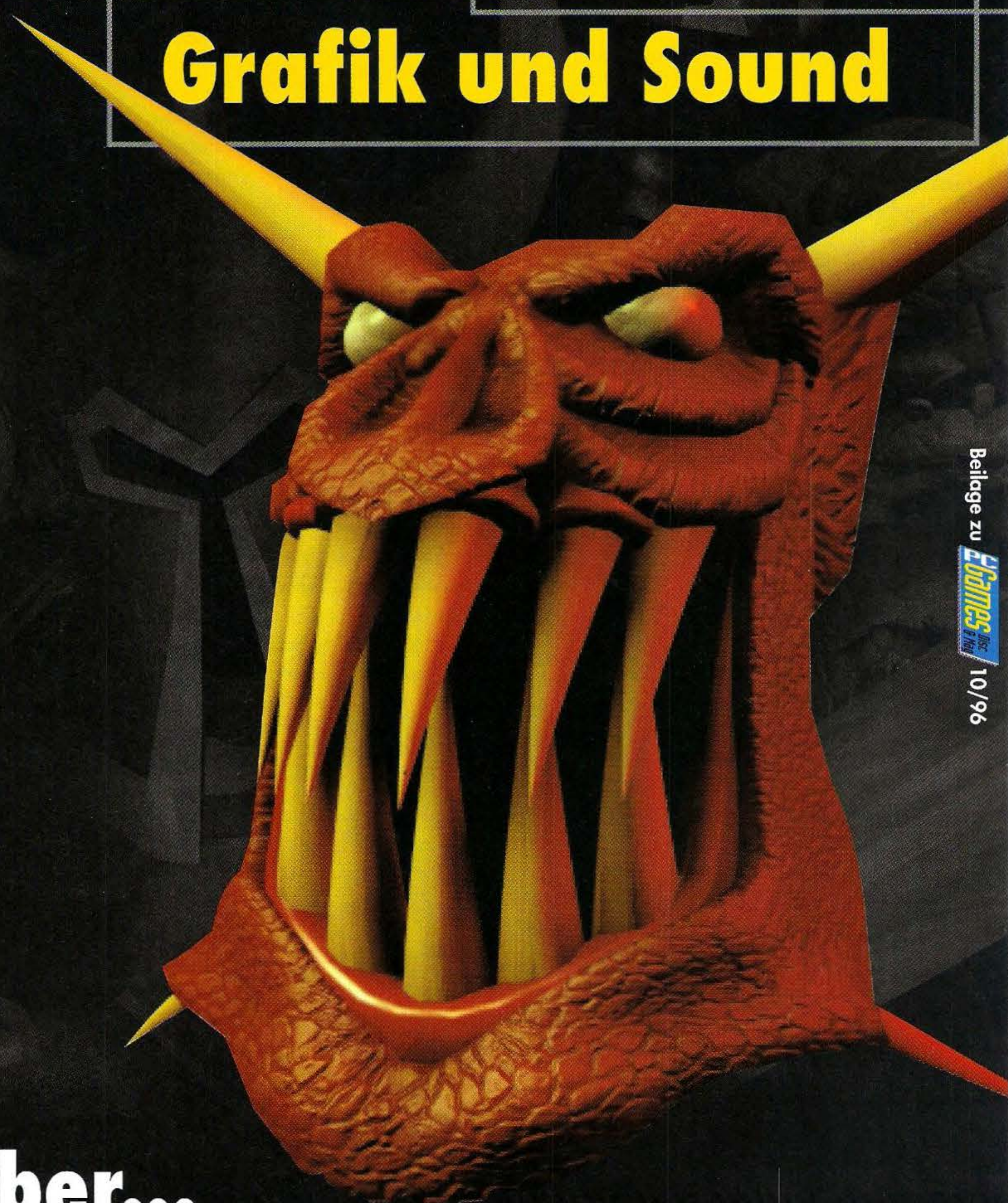
Punkte, Zeiten und Platzpreise

Wenn Sie im Meisterschaft-Modus sind, kämpfen Sie nicht nur um den ersten Platz und die Punkte, Sie kämpfen auch um Geld, um neue Ausrüstung für Ihr Flugzeug zu kaufen. Die folgende Liste zeigt die Geldbeträge und Punkte, die Sie erhalten, wenn Sie unter den ersten sechs ins Ziel kommen, darunter verdienen Sie weder Geld noch Punkte!

1. Platz	$650	10 Punkte	4. Platz	$200	3 Punkte
2. Platz	$450	6 Punkte	5. Platz	$100	2 Punkte
3. Platz	$350	4 Punkte	6. Platz	$ 50	1 Punkt



Spielbarkeit
Künstliche Intelligenz
Interface
Grafik und Sound



Beilage zu PC Games 10/96

Alles über...
DUNGEON KEEPER

VORWORT

Außergewöhnliche Spiele verlangen nach einer außergewöhnlichen Behandlung. Und wenn es denn 1996 ein Spiel gibt, das die Vokabel „außergewöhnlich" verdient, so ist das wohl Dungeon Keeper. Deshalb wollten wir es einen Monat vor dem Erscheinungstermin auch nicht bei einem normalen Preview belassen, sondern Ihnen ein bißchen mehr bieten. Also packte ich ziemlich kurz entschlossen meine Siebensachen und buchte einen Flug nach England. Ziel dieses mehrtägigen Ausflugs war die Ortschaft Guildford am Rande der Metropole London. In einem unscheinbaren Gebäude, gleich in der Nähe verschiedener Computer-Forschungszentren, residiert eine Gruppe von Leuten, die ein klares Ziel vor Augen haben: Der erfolgreichste Spielehersteller Europas zu sein und zu bleiben. Das Wort „residiert" trifft den Punkt allerdings nicht mehr ganz, denn aus der 2-Mann-Firma hat sich binnen zehn Jahren ein mittelständisches Unternehmen mit rund 100 Mitarbeitern entwickelt - was in letzter Zeit zu gewaltigen Platzproblemen geführt hat. Mich interessierte ohnehin nur ein Splittergrüppchen dieser Hundertschaft, nämlich jene acht Köpfe, die derzeit an Dungeon Keeper werkeln. Obwohl dieses Spiel zu den heißersehntesten Neuerscheinungen des Jahres 1996 gerechnet wird, waren darüber bisher nur wenige Fakten bekannt. Gerade deshalb entschlossen wir uns zu dieser kostenlosen Beilage, die Sie auf den endgültigen Release-Termin im November (wahrscheinlich!) vorbereiten soll. Auf den nächsten Seiten finden Sie also alles, was wir über Dungeon Keeper in Erfahrung bringen konnten. Übrigens: derartige Preview- und Review-Beilagen werden Sie in PC Games demnächst öfters finden, nämlich immer dann, wenn ein Spiel sich gravierend von anderen Neuerscheinungen abhebt.

Thomas Borovskis

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs: Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt) Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titel: Bullfrog Productions / EA

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Diese Beilage wurde erstellt mit freundlicher Unterstützung der Firmen Electronic Arts und Bullfrog Produktions. Insbesondere danken wir Herrn Florian Stangl (EA), Miss Cathy Campos (Bullfrog) und dem gesamten Dungeon Keeper-Team für die aktive Mithilfe.

INHALT

DUNGEON KEEPER SPECIAL



Peter Molyneux (links) und sein Team gelten als die innovativsten Köpfe im Computerspiel-Bereich. In diesem PC Games-Special verraten wir Ihnen alles über ihr bislang spektakulärstes Projekt.



Dungeon Keeper

Das

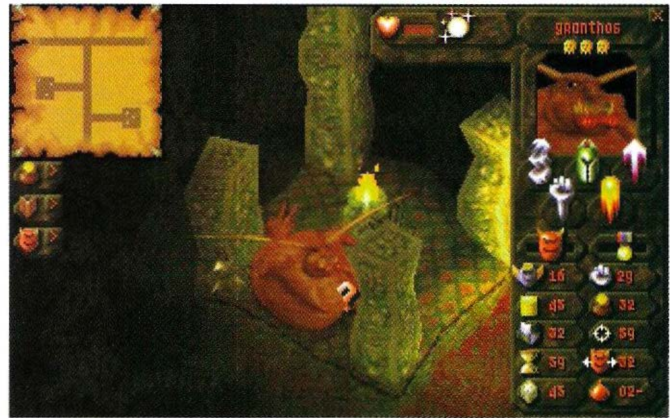
Obwohl die Computerspiele-Branche als eine der jüngsten überhaupt gilt, wird es schon heute immer schwerer, neue Ideen und Anstöße zu finden. Die englische Firma Bullfrog, schon seit PC-XT-Zeiten bekannt durch ihren Verkaufsschlager Populous, schafft es trotzdem, immer wieder mit neuen Spielkonzepten zu verblüffen. Ihr jüngster Streich wird vor allen den Fantasy-Anhängern und Rollenspielern gefallen, wenngleich darin auch genügend Aspekte aus SimCity, Command & Conquer oder Quake zu finden sind.

Von Thomas Borovskis

Stellen Sie sich ein Land vor, wie es in Hunderten von Rollenspielen und Fantasy-Geschichten vorkommt - durchzogen von Eichenwäldern und erfüllt mit fröhlichen Gesängen. Wo wir auch hinsehen, es herrscht Friede und Harmonie. Gutmütige Helden, umsichtige Zauberer und stimmgewaltige Minnesänger durchstreifen das Land - immer bereit, ihrem Nächsten mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Schwarze Loch

Oh mein Gott - Schnitt! Widern Sie diese Heile-heile-Gänschen-Stories in Rollenspielen und Adventures nicht langsam an? Es ist zweifellos an der Zeit, ein bißchen Leben in eine dieser müden Gegenden zu bringen. Wie wäre es mit einer Prise Schrecken, Unterdrückung und Terror statt selbstloser Heldentaten? Dann drehen wir den Spieß doch einfach mal um: anstatt als einer von tausend Rollenspiel-Helden für das Gute zu kämpfen, gründen wir am Rande dieser Idylle einen düsteren kleinen Dungeon. Keinen sehr großen, nur eben geräumig genug, um ein paar aasige Monster anzulocken, die sich darin heimisch fühlen. Damit unsere grüngesichtigen Schützlinge nicht verhungern oder sich - noch schlimmer - gegenseitig auffressen, muß für ausreichend Futterräume („Kantinen") gesorgt werden, ein paar Schatzkammern wären außerdem schön, und eine geräumige Folterkammer würde gleich drei Wünsche auf einmal erfüllen - sie hält unsere Monster bei Laune, bringt selbst den hartnäckigsten Helden zum Reden (oder Schweigen - je nachdem) und macht jeden arbeitsunwilligen Bösewicht schnell wieder zu einem hochmotivierten Mitarbeiter. Um unsere laufenden Unkosten zu decken, teilen wir einige unserer Untertanen zum Goldabbau ein - den anderen befehlen wir, schon einmal die Schwerter zu polieren und alle Zaubersprüche im Gedächtnis zu wiederholen. Denn der Tag ist nicht fern, an dem die ersten Glücksritter unser kuscheliges Heim entdecken werden und auf der Suche nach Schätzen ihre Füße über die Dungeon-Schwelle setzen. Und schon schnappt unsere Mausefalle zu...



Zwei Morgensterne an den Hörnern, aber keine Beine, um sich schnell fortzubewegen: Der Yuck ist eine der besonders illustren Gestalten.

Hereinspaziert, meine Herrschaften!

Das meiste, was man bisher über Dungeon Keeper gehört hat, entspringt der Gerüchteküche. Zunächst ist festzuhalten, daß es sich N-I-C-H-T um ein Rollenspiel handelt. Dungeon Keeper ist vielmehr ein einzigartiges Projekt, das Elemente aus verschiedenen Genres vermischt. Command & Conquer, Ultima Underworld, Sim City und Quake haben alle ihren Teil zu diesem Spielspaß-Potpourri beigetragen. So weit, so gut - doch was für ein Spiel ist Dungeon Keeper genau? Bevor wir auf einzelne Aspekte zu sprechen kommen, beginnen wir am besten mit dem Spielziel. Ihre Aufgabe ist es, das oben beschriebene, in zwanzig Regionen aufgeteilte Märchenland Stück für Stück in eine blutverkrustete Einöde zu verwandeln - selbst das angrenzende Meer sollte nach Ihrem Besuch eine leicht rötliche Färbung aufweisen. Leicht zu erraten, daß jede dieser Provinzen einen Level im Spiel repräsentiert. In jedem einzelnen Level müssen Sie einen kleinen Dungeon zu einer gut funktionierenden „Geisterbahn" ausbauen, die attraktiv genug ist, immer mutigere Helden und noch grausamere Monster anzuziehen, die mit Vergnügen bei Ihnen anheuern. Am Ende eines Levels sollte Ihr Gewölbe als gefährlichster Helden-Spielplatz im ganzen Umkreis bekannt sein, denn nur dann macht sich der stärkste Ritter (der „Stage-Boss") auf den Weg, um sich in Ihrem Verlies ebenfalls eine gehörige Tracht Prügel abzuholen. Einen entsprechend hohen Wert auf der Grusel-Skala zu erreichen, wird von Mal zu Mal schwieri-



Schatzkammern wie diese müssen vor den eindringenden Abenteurern beschützt werden. Große Goldverräte ziehen die Räuber nämlich magisch an.



Die unterschiedlichen Ansichsmodi kommen dem Spieler bei Kämpfen auf engem Raum entgegen. Wer die Übersicht verliert, kann sich wegzoomen.





Oben: Gemeine Fallen gehören zur Ausstattung jedes guten Dungeons. Unten: Kämpfe zwischen Magiern sind besonders sehenswerte Ereignisse. Wenn Feuerbälle durch die Höhle rasen, glüht selbst ein Pentium-166.



In der Bibliothek verbessern die Magier ihr Können. In der Bildmitte: Die „magische Hand", mit der die Monster am Schlawittchen gepackt werden.





Wer Hunger vermeiden will, muß für viele Futterräume sorgen. Sobald aus den (nachwachsenden) Eiern kleine Küken schlüpfen, gibt's Brotzeit.

ger: Während Sie in Level 1 vielleicht ein halbe Stunde dafür benötigen, haben Sie später eine Horde von mehreren hundert Kreaturen zu kontrollieren, was das Ganze bedeutend komplizierter und unüberschaubarer geraten läßt. Von den 16 verschiedenen Monster-Rassen werden Sie am Anfang beileibe nicht alle zu Gesicht bekommen - während sich der Ungetier-Bodensatz (Riesenfliegen, Riesenkäfer und Trolle) nämlich relativ schnell anlocken läßt, hat die Elite des Schreckens (Drachen, Sensenmänner usw.) ziemlich hohe Ansprüche an Wohnqualität und Bezahlung. Da stellt sich als nächstes die Frage, wie die Arbeitsplatzbeschreibung eines Dungeon Keepers denn nun genau aussieht. Nun ja, der Spieler fängt mit einer kleinen Höhle, dem „Dungeon Heart", und einem begrenzten Goldvorrat an. Seine „Angestellten" sind auch noch keine Drachen und Magier, sondern ein Handvoll kleiner, fleißiger Helfer, die Imps, die sich als absolute Nieten im Kampf, aber als wahre Koryphäen beim Graben von Gängen und Kammern sowie beim Goldabbau erweisen. Um im harten Geschäft als selbständiger Monstermeister erst einmal Fuß zu fassen, müssen Sie per Mausklick einige Versorgungsräume in den so entstandenen Felslöchern plazieren. Essentiell wichtig sind eine oder mehrere Speisekammern, die laufend eine bestimmte Menge an kleinen, knusprigen Federtierchen produzieren, die von Ihren Dienern dann im rohen, noch lebendigen Zustand verspeist werden. Eine Schatzkammer dient als Hort für das abgebaute und erbeutete Gold, Bibliotheksräume ermöglichen Ihren Zauberern das Einstudieren neuer Spells, und eine gut frequentierte Trainingskammer verbessert die Schlagfertigkeit aller darin verkehrenden Monster. Weitere Räume: die Folterkammer, das Gefängnis, das Waffenlager und der „Scavenger-Room", der als eine Art Funkzentrale in die Außenwelt fungiert und in dem telepathisch neue Monster angeworben werden können.

Der Eintritt kostet den Verstand...

...und vielleicht noch das Leben, die Unterwäsche und das Portemonnaie! Vor allem nach letzterem steht Ihnen als „Manager" der Sinn. Nur wenn die Balance zwischen Einnahmen (Goldabbau, Beute von getöteten Abenteurern) und Ausgaben (Kosten für Räume, Monster-Gehälter und Zaubersprüche) stimmt, wächst und gedeiht Ihr Höhlensystem so, wie es sich gehört. An dieser Stelle müßte jetzt eigentlich noch das Wort „Mana" fallen, denn dieses war ursprünglich als eine Art zweites Zahlungsmittel in Dungeon Keeper vorgesehen (schließlich handelt es sich ja um ein Bullfrog-Spiel!). Da Firmenchef Peter Molyneux aber doch zum Schluß kam, daß der Spieler mit zwei verschiedenen Konten - Gold UND Mana - überfordert sei, wurde es in letzter Minute noch aus dem Konzept gestrichen. Und das ist noch nicht einmal die gravierendste Abweichung, die das demnächst erhältliche Spiel vom anfänglichen Manuskript unterscheidet. Eine weitere einschneidende



Simon Carter, Chef-Programmierer: „Der Release von Dungeon Keeper ist einige Male verschoben worden, weil wir mit dem Endergebnis noch nicht zufrieden waren. Das fertige Programm wird bedeutend leichter zu spielen sein und dadurch noch mehr Spaß machen, als in unserem ersten Konzept vorgesehen."

Multiplayer-Modi

Ein neues Spiel ohne Multiplayer-Option ist derzeit gar nicht mehr denkbar. Dungeon Keeper macht da keine Ausnahme. Allerdings wollte Bullfrog auch dabei etwas mehr bieten als andere Spielehersteller - und hat statt eines einzigen gleich drei Mehrspieler-Modi für bis zu acht Spielern integriert.

 Keeper vs. Keeper 

In diesem Modus treten zwei Dungeon Keeper gegeneinander an. Auf einem ausgedehnten unterirdischen Territorium versuchen beide, sich möglichst schnell einen attraktiven Dungeon aufzubauen, während sie sich wechselseitig Überfalltrupps schicken.

 Held vs. Keeper 

Einer oder mehrere Ihrer Freunde versuchen, als Glücksritter in Ihr Dungeon Heart vorzudringen. Der Dungeon Keeper ist seinerseits bestrebt, mit Monstern und Fallen kräftig Kontra zu geben.

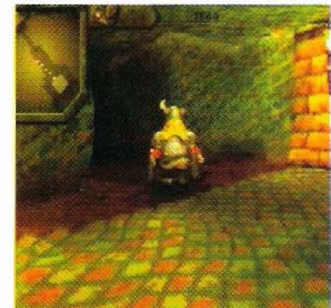
 Deathmatch 

Mehrere Spieler streifen als körperlose Seelen durch einen „neutralen" Dungeon. Wenn Sie ein Monster sehen, das Ihnen genehm ist, schlüpfen Sie in dessen Körper und versuchen, Ihre Gegenspieler so schnell und grausam wie möglich um die Ecke zu bringen. Falls Sie selbst sterben, gilt es, so schnell wie möglich einen anderen freien Körper zu finden, der eventuell bessere Voraussetzungen mitbringt. Ein 3D-Action-Spaß unter völlig neuen Voraussetzungen!

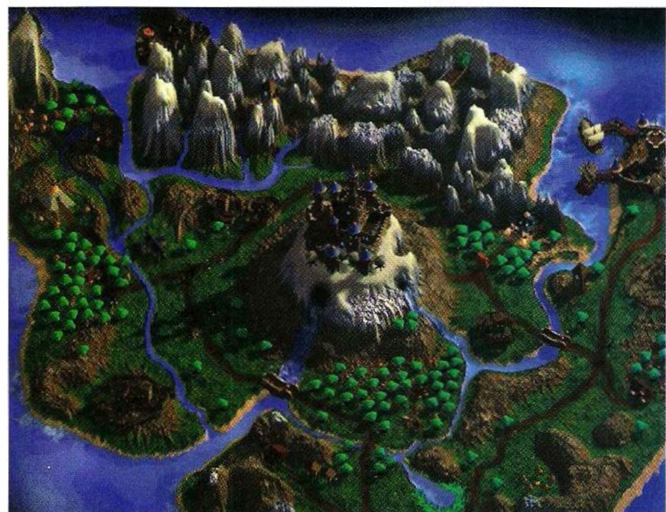
Änderung: Statt den Dungeon-Meister, wie vorgesehen, alleine vor sich hin werkeln zu lassen, und nur die Glücksritter als Gegner ins Spiel zu integrieren, befindet er sich in der endgültigen Fassung im ständigen Konkurrenzkampf mit anderen, computergesteuerten Dungeon Keepern. Diese verfolgen das gleiche Ziel wie er selbst - die Vorherrschaft in der Höhlenwelt. Das Fatale daran ist, daß sich alle Widersacher auch noch das selbe unterirdische Gebiet teilen, was dazu führt, daß Streitigkeiten zwischen rivalisierenden Mastern ebenfalls an der Tagesordnung sind. Doch zurück zu unserem Dungeon, an dessen Eingangstür sich bereits die ersten Monster eingefunden haben. Was jetzt? Sie als Meister bekommen grundsätzlich mal keinerlei Benachrichtigung, wenn Ihre Belegschaft wächst. Dank der Künstlichen Intelligenz jedes Dungeon-Bewohners müssen Sie sich um den Tagesablauf des Einzelnen auch gar nicht kümmern. Ihre Monster verhalten sich so, als wären Sie gar nicht da. Der Computer berechnet, wann ein Ungetier hungrig wird oder Schlaf braucht, und lenkt es dann selbständig in die entsprechenden Räumlichkeiten. Ihre Aufgabe ist hauptsächlich, die Versorgung zu garantieren und den Dungeon zu vergrößern. Obwohl die Monster recht selbständig sind, ist es dennoch notwendig, ihnen unmittelbare Befehle zu erteilen. Am einfachsten geht das natürlich bei den Imps, den bereits erwähnten, einfachen Arbeitstieren: Wählt man die Spitzhacke aus dem Hauptmenü und klickt anschließend auf ein Stück Felswand, so beginnen diese sofort zu graben. Alle Kreaturen lassen sich außerdem mit der „Magischen Hand" von A nach B heben, um dort beispielsweise eine frisch eingetroffene Heldengruppe abzufangen, oder mit einer „Magischen Peitsche" bei ihrer momentanen Tätigkeit anspornen. Die ausgefeilte Künstliche Intelligenz erlaubt dem Spieler aber auch, komplexere Befehle zu geben. Beispielsweise können Monstergruppen angewiesen werden, einen bestimmten Teil des Dungeons zu bewachen, in der Nähe von Fallen herumzulungern oder auf der Suche nach Eindringlingen durch die Höhle zu streifen. Verhält sich ein Monster nicht so, wie Sie es erwarten, so setzen Sie es kurzerhand ohne Arbeitszeugnis vor die Eingangstür - und tschüs!

Ansichtssache

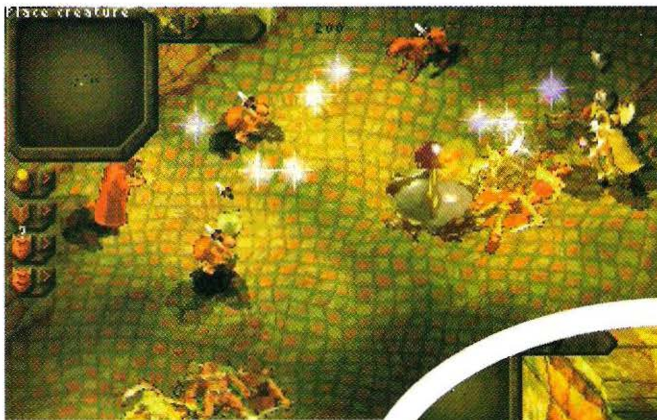
Dungeon Keeper kann aus drei verschiedenen Perspektiven gespielt werden, die fast schon als



Nicht Hägar, nicht Erik - aber trotzdem gefährlich. Dringt ein Abenteurer zu früh in den Dungeon ein, so muß der Keeper schnell handeln.

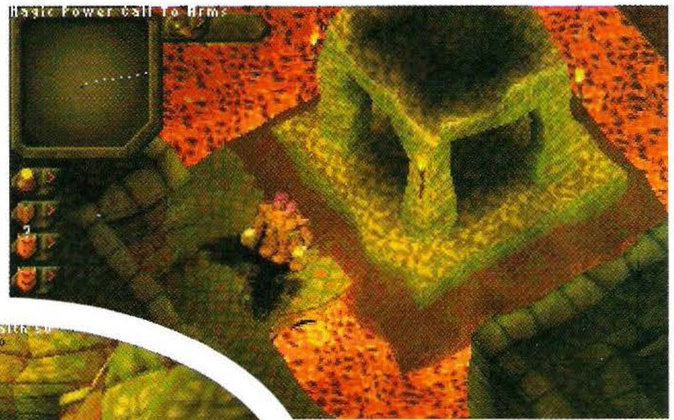


Die Übersichtskarte repräsentiert das „Hauptmenü". Man beginnt sein Zerstörungswerk auf einem kleinen Sektor dieser Karte und arbeitet sich solange vor, bis die gesamte Insel in Blut getränkt ist.



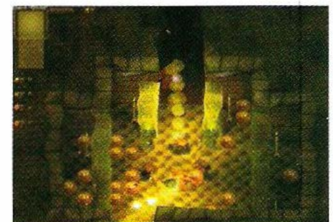
In der Schrägperspektive behält man die Übersicht leichter als im Action-Modus.





Die Lava sieht schön aus, kann den eigenen Monstern aber gefährlich werden.

eigenständige Spiele durchgehen könnten. Zunächst gibt es den sporadisch illustrierten Overview-Modus mit seiner Pac Man-ähnlichen 2D-Grafik. Alle Kreaturen wuseln als kleine Symbole über eine ziemlich unspektakuläre Dungeon-Übersichtskarte. In diesen Modus sollte regelmäßig umgeschaltet werden, wenn man im fortgeschrittenen Spielstadium mit zahlreichen Monstern und mehreren Höhleneingängen immer noch die Übersicht behalten will. Bedeutend interessanter ist da schon der Isometrie-Modus, in dem die prachtvolle 3D-Engine ihre Muskeln zeigt. Diese Ansicht ist gleichzeitig auch die Haupt-Spielperspektive, in der man den Löwenanteil seiner Zeit verbringt. Während sich diese beiden Modi noch relativ ähnlich sind, bedeutet die dritte Perspektive eine zeitweise Umkehrung des Spielprinzips: Wendet der Spieler den „Hineinversetzen"-Spruch auf eine seiner Kreaturen an, so wird deren Künstliche Intelligenz deaktiviert. Der Computer übernimmt in der Zwischenzeit die Arbeit des Dungeon Keepers, während der Mensch in einer Art 3D-Actionspiel alle Kontrollen über die Kreatur hat. Abhängig von den Fähigkeiten des Charakters fliegt oder läuft der Spieler durch seinen selbstentworfenen Dungeon und nimmt aktiv am Kampfgeschehen teil. Genau wie in Magic Carpet lassen sich beide Maustasten dabei mit Zaubersprüchen oder Waffen belegen. Wieviel Spielzeit der Dungeon Keeper in den unterschiedlichen Modi verbringt, bleibt nur ihm selbst überlassen - und das macht wohl auch den besonderen Reiz dieses neuen Spielkonzeptes aus: entweder er dirigiert seine Truppen Command&Conquer-like aus der Boss-Perspektive, oder er steuert einen bestimmten Charakter wie in Quake durch die Höhlengänge, ständig auf der Suche nach Helden, denen er eins überbraten kann. Wenn alles glattgeht und Sie sich als guter Keeper erweisen, steht als letzter Eindringling der Level-Boss vor der Tür, den Sie dann - nachdem Sie auch ihn überwältigt haben - in Ihrer Folterkammer zu Tode malträtieren dürfen. Doch was passiert eigentlich, wenn die Sache nicht ganz so glatt läuft? Nun - zum einen können die Monster eines konkurrierenden Keepers in Ihr „Dungeon Heart" eindringen und es zerstören. Zum anderen könnte dies eine Gruppe von Helden schaffen. Das Ergebnis ist in beiden Fällen dasselbe - dann müssen Sie einstweilen Ihren Hut nehmen.



Gerade in einem Höhlen-Spiel läßt sich mit Lichteffekten viel bewirken.



Ein gut ausgebauter Dungeon sollte es Eindringlingen schwer machen, sich zum Dungeon Heart (oben rechts am Bildrand) durchzuschlagen.



Wurde ein Gegner überwältigt, so bringen fleißige Helfer die Beute in eine der Schatzkammern - natürlich nur, wenn noch etwas davon übrigbleibt.

Anläßlich der Fertigstellung von Dungeon Keeper verlosen Bullfrog und PC Games eine Reihe schöner Preise. Wenn Sie die untenstehende Frage richtig beantworten, können auch Sie an der Verlosung teilnehmen.

DIE PREISFRAGE

Wie heißen die kleinen Helferchen, die dem Dungeon Keeper beim Graben von Gängen hilfreich zur Seite stehen?

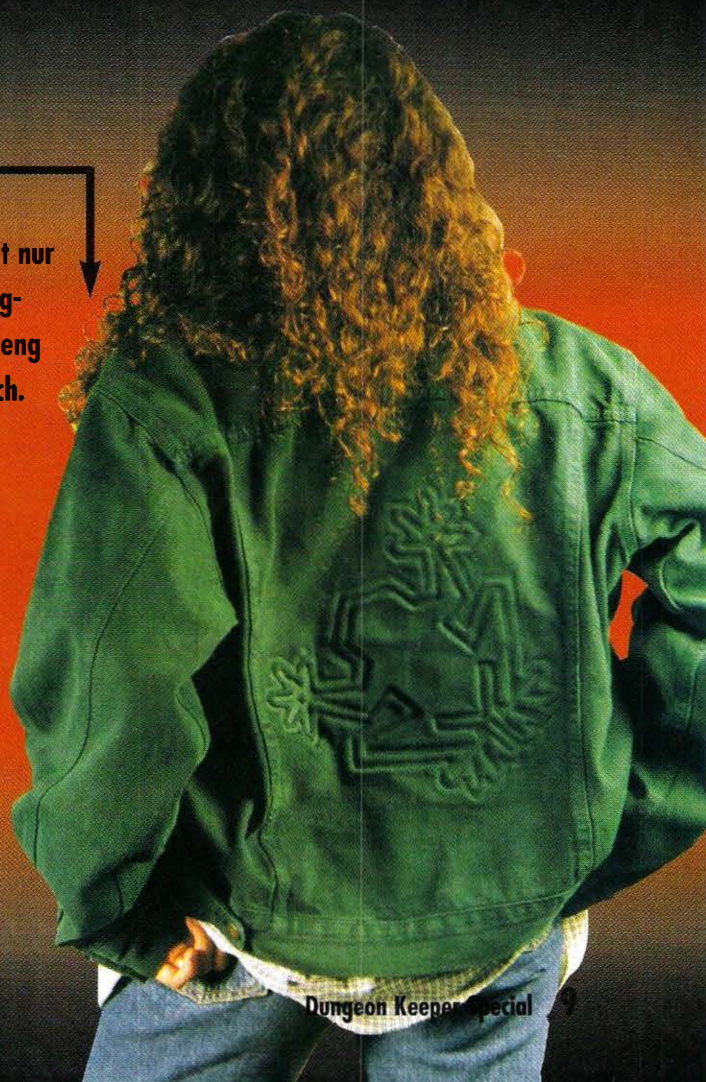
a) Goblins b) Digger c) Imps

BULLFROG COMPETITION

Schreiben Sie Ihre Antwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:
Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Bullfrog Competition • Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

1. PREIS

Froschgrün und furchtbar cool. Mit dieser Jacke hinterläßt man nicht nur im Internet-Café um die Ecke einen bleibenden Eindruck. Die Bullfrog-Jeansjacke mit der Ochsenfrosch-Rückenprägung wurde in einer streng limitierten Auflage hergestellt und ist nirgendwo zum Kauf erhältlich.



2. PREIS

Mit dem Bullfrog-Organizer läßt sich Ordnung in alle Termine bringen. Im grünen Ledereinband dieses Terminkalenders ist das Firmenlogo eingeprägt.

3.-10. PREIS

Jeweils ein Paket der drei jüngsten Bullfrog-Spiele:

- Hi-Octane
- Magic Carpet 2
- Theme Park

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags sind nicht teilnahmeberechtigt. Einsendeschluß ist der 4. Oktober 1996. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Interface und Steuerung

Alles im Griff

Wenn ein Spiel schon allein wegen seiner Grundidee als etwas kompliziert gilt, darf die Bedienung nicht noch zusätzliche Einarbeitung erfordern. Es scheint, als hätte man bei Bullfrog genau diesen Satz vor Augen gehabt, als man sich an die Programmierung der Menüstruktur und der Maussteuerung machte.

Das Raum-Menü

In den Felshöhlen, die durch die Grabungen der Imps entstehen, lassen sich folgende Räume einrichten (von links nach rechts): Schatzkammer, Speisekammer, magische Bibliothek, Trainingsraum, Kerker, Folterkammer, Waffenkammer, Werkstatt, „Scavenger-Room". Die weißen Zahlen stehen für die anfallenden Kosten in Goldstücken.



Das Zauberspruch-Menü

Neben den Zaubersprüchen der einzelnen Monster hat auch der Dungeon Keeper ein Repertoire an übergeordneten Spells, die das Spielen erleichtern, aber entsprechend kostspielig sind (von links nach rechts): Imp erschaffen, magische Hand, magisches Auge, Alarmruf, Kreatur einkerkern, Besitz von einem Charakter ergreifen (3D-Action-Modus).



Das Hauptmenü

- 1 Die Übersichtskarte bleibt in der isometrischen Ansicht ständig im Bild
- 2 Die Kompaßnadel erleichtert die Orientierung
- 3 Ein Mausklick auf diesen Pfeil schaltet in den 2D-Karten-Modus
- 4 Das momentan zur Verfügung stehende Gold
- 5 Ein Balken zeigt den Fortschritt bei der Zauberspruch-Forschung an
- 6 Die drei Creature-Modes: Kampf, Gefangennehmen, Fliehen
- 7 Dieser Tabelle kann der Spieler auf einen Blick entnehmen, welche seiner Monster augenblicklich mit welchen Tätigkeiten beschäftigt sind (von links nach rechts: Laufen, Arbeiten, Schlafen und Kämpfen)

Hacken-Symbol im Hauptmenü:

- 8 Tunnel / Kammer graben



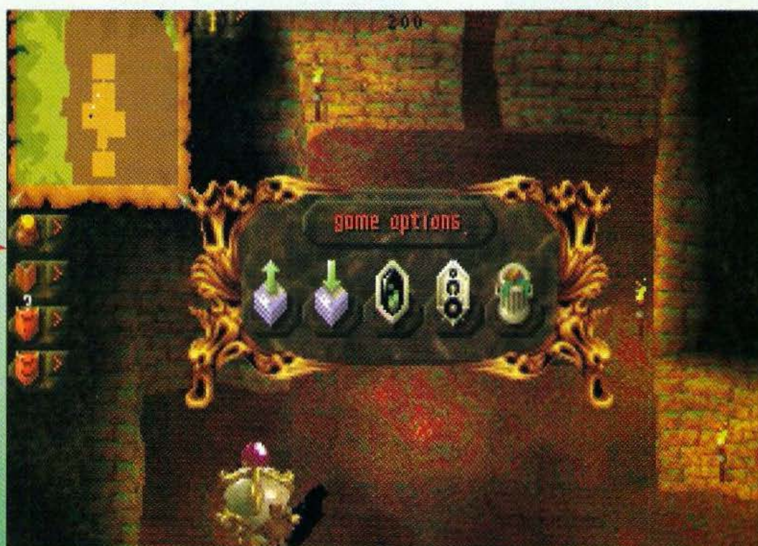
Wie Sie im Preview bereits erfahren konnten, unterscheidet man in Dungeon Keeper zwischen drei verschiedenen Spielmodi. In der 2D-Kartenansicht und der isometrischen Perspektive sieht der Spieler seinen Dungeon aus einem übergeordneten Blickwinkel. Mit der Maus kann er dabei einerseits alle Management-Menüs aufrufen und den Bildschirmausschnitt in alle Himmelsrichtungen scrollen, andererseits aber auch unmittelbar mit seinen Kreaturen interagieren. Jeder Charakter, der am Bildschirm sichtbar ist, kann direkt angeklickt werden, um seine Attribute und Fähigkeiten einzusehen (Bild 4) oder ihm Befehle zu erteilen. Ganz anders steuert sich das Spiel im 3D-Action-Modus. Hier ist Dungeon Keeper vergleichbar mit anderen Actionspielen in der Machart von Quake oder Magic Carpet (bei flugfähigen Wesen). Während man mit der frei belegbaren Tastatursteuerung durch die Höhlengänge schleicht, werden die beiden Mausknöpfe für das Abfeuern von Spells oder den Einsatz von Waffen benutzt. Unten sehen Sie ein Diagramm mit den Beschreibungen aller verwendeten Menübildschirme. Obwohl diese Screenshots aus einer nicht fertiggestellten Version des Spiels stammen und noch einige Icons (z. B. im Zauberspruch-Menü) hinzukommen, vermittelt die Aufstellung bereits einen guten Eindruck von der sehr unkompliziert gehaltenen Steuerung. Auf diesem Menü-Baum wird sich garantiert niemand verlaufen.

Der Statusbildschirm



- 1 Lebensenergie der Kreatur
- 2 Zauberspruch-Manna
- 3 Monster-Rasse
- 4 Name des Charakters
- 5 Erlernte Zaubersprüche
- 6 Zufriedenheit
- 7 Erfahrung
- 8 „Kills"
- 9 Stärke
- 10 Bezahlung
- 11 Persönlicher Goldvorrat
- 12 Schild / Panzerung
- 13 Treffsicherheit
- 14 Alter
- 15 Geschicklichkeit
- 16 Glück
- 17 Blutgruppe

Das Optionen-Menü



Bei den Spiel-Optionen gibt es nicht viel zu erklären (von links nach rechts): Spiel laden, Spiel speichern, Grafik-Einstellungen, Sound-Einstellungen, Spiel beenden.

Künstliche Intelligenz

Ich denke, also bin ich?

Ein Aspekt, der in Spielen oft genug vernachlässigt wird, ist die Künstliche Intelligenz (KI). Da deren Berechnungen „unsichtbar" im Hintergrund verlaufen und längst nicht so schnell ins Auge springen wie tolle Grafiken, kümmerten sich bisher die wenigsten Hersteller um eine sauber programmierte KI. Das Ergebnis sind computergesteuerte Einheiten, die wie betrunken durch die Gegend laufen, oder Feldherren, die nicht einmal in der Lage sind, ihre eigenen Stellungen zu errichten. Ein solches Dilemma erwartet uns bei Dungeon Keeper nicht.

Mit der wachsenden Verbreitung von Modems und privat genutzten PC-Netzwerken wurde vielen Leuten erst bewußt, wie unterhaltsam ein Spiel gegen menschliche Kontrahenten sein kann. Woran liegt das wohl? Zum einen macht es wohl jedem Spaß, seine Fähigkeiten (Geschicklichkeit, Intelligenz) mit Freunden zu messen; wer wäre nicht gerne als der beste Quake-Spieler im Freundeskreis bekannt? Doch das kann nicht alles sein. Warum macht es beispielsweise genauso viel Spaß, via Internet oder Modem gegen Leute zu spielen, die man niemals im Leben zu Gesicht bekommt? Die Lösung liegt nahe: keine computergesteuerte Spielfigur handelt nur annähernd so überlegt wie ein menschlicher Gegner. Vorprogrammierte Bewegungsroutinen sind leicht durchschaubar und führen schnell zu Frust und Langeweile. Dieses Problem ist vielen Herstellern erst in letzter Zeit bewußt geworden - aber schon heute liegen die ersten brauchbaren Ergebnisse als fertige Programme vor (siehe Z oder Quake). Auch bei Bullfrog ist man sich darüber im klaren, daß ein Spiel mit der Komplexität von Dungeon Keeper ohne vernünftige „Denk"-Algorithmen, also ohne eine pfiffige Künstliche Intelligenz (KI), nicht mehr auskommt. Mehr noch: Dungeon Keeper „lebt" förmlich von seinem hohen KI-Quotienten. Dies wird besonders anhand einiger Probleme deutlich, mit denen die Programmierer während der letzten Monate zu kämpfen hatten:

„Entschuldigung - wo finde ich hier den Ausgang?"

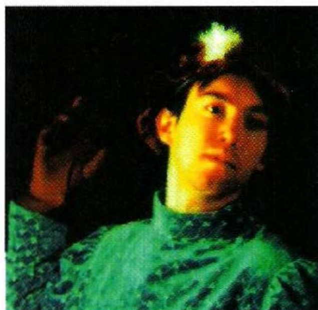
Nehmen wir einmal an, an Stelle A Ihres Dungeons befindet sich ein mächtiger Drache, während sich am Eingang B gerade ein paar Abenteurer Zutritt verschaffen wollen. Wenn Sie unser Preview gelesen haben, wissen Sie, daß Sie den Drachen mit dem Zauberspruch „Magische Hand" in Windeseile zum Punkt B heben können. Problem gelöst - ha! Momentchen noch - werfen Sie doch erst einmal einen Blick auf Ihr Konto. So wie es aussieht, sind Sie nämlich nicht flüssig genug, um diesen Spruch zu benutzen. Also muß Ihr Drache seinen Weg alleine finden. In einem Dutzend anderer Spiele würde Ihr schuppenhäutiger Freund jetzt beginnen, wie wild gegen die Wände zu rennen, um nach einer halben Stunde

Der Reaper ist eines der „klügeren" Monster. Nach dem Abitur kam gleich die Metzgerlehre.

Trial-and-Error schließlich vor einem verlassenen Schlachtfeld zu stehen (siehe Command & Conquer). Eine andere Möglichkeit wäre, das Monster entlang eingespeicherter, vorberechneter Bahnen zu bewegen - eine Lösung, die nicht gerade elegant ist, aber dafür annehmbar schnell. In Dungeon Keeper sind beide Methoden nicht durchführbar bzw. nicht akzeptabel. Da das Höhlensystem von Minute zu Minute wächst und ständig seine Struktur verändert, kommen vorberechnete Bahnen auf keinen Fall in Frage. Sie merken schon, auf was wir hinauswollen - hier ist eine ausgefeilte KI-Routine vonnöten. Ian Shaw, der Programmierer des Navigationssystems, hat sich hierzu auch seine Gedanken gemacht: Der Grundstock seines Systems ist ein komplizierter Algorithmus aus der KI-Forschung, der auf einer stark vereinfachten Karte des Dungeon nach dem schnellstmöglichen Weg sucht (siehe Bilder). Außer den Wänden müssen in dieser schematischen Karte natürlich auch Fallen, Spalten und Lava-Pfützen verzeichnet sein. Je nach den individuellen Fähigkeiten der Kreatur müssen gewisse Stellen als „passierbar" bzw. „unpassierbar" gekennzeichnet werden - so kann eine Fliege beispielsweise über Lava fliegen, während ein Troll davor haltmacht. Ist dieser ideale Weg erst einmal ermittelt, wird er noch durch einen „virtuellen Dummheitsfaktor" verfälscht - denn ein Riesenkäfer ist bestimmt nicht so intelligent wie ein Schwarzmagier. Das war´s auch schon! Somit haben wir ein Navigationssystem, das alle Monster entsprechend ihres Intelligenzgrades geschickt durch den Dungeon steuert.

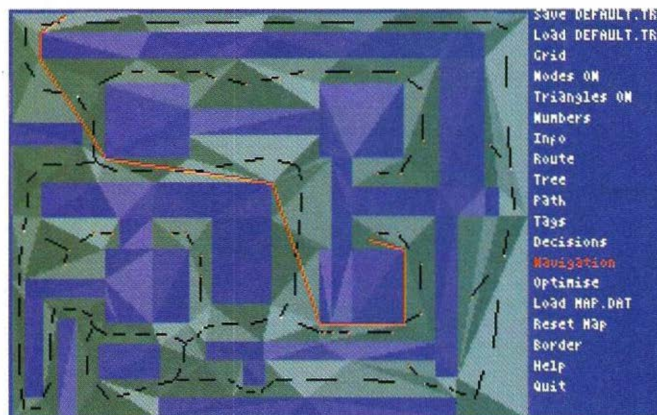
Ein IQ von 1000 (Byte)

Ein gutes Navigationssystem ist freilich nur ein Aspekt der gesamten Spiel-KI. Interessant ist zum Beispiel auch die Frage, wie Bullfrog es geschafft hat, ollen Kreaturen in Dungeon Keeper eine eigene „Persönlichkeit" zu geben. Wie im Preview zu lesen ist, gestaltet jedes Monster seinen Tagesablauf größtenteils selbständig. Doch woher weiß beispielsweise ein Zauberer, daß er gerade in diesem Moment Hunger bekommt? Die Lösung dieses Problems ist noch einfacher als die oben erwähnte Navigation. Jede einzelne Kreatur, die in Dungeon Keeper auf die Bildfläche tritt, bekommt vom Programm einen Speicherbereich von rund tausend Byte Länge zugewiesen, welcher dem betreffenden Wesen als „Gehirn" dient. Greifen wir das Problem mit dem Hunger auf, und nehmen wir weiterhin an, unser Monster hätte gerade eine üppige Mahlzeit beendet. Das Byte „HUNGER" hat also den Wert Null, und der Magier widmet sich wieder einer anderen Beschäftigung. Je nach Energieverbrauch wird das Hunger-Byte jetzt allmählich wieder erhöht. Ist ein kritischer Wert, sagen wir, die Zahl 128, überschritten, wird er sich erneut auf den Weg zur Speisekammer machen. Findet er die Nahrungsquelle nicht, bevor der Hunger-Maximalwert (255) erreicht ist, kann es passieren, daß unser Magier verhungert. Auf Basis dieses Modells lassen sich die verschiedensten „menschlichen" Charakteristika konstruieren: Nehmen wir beispielsweise an, unser Magier hätte noch ein Aggressivitäts-Byte, das seinerseits Einfluß auf die Kampflust, die Geschicklichkeit usw. hätte. Hebt man dieses Aggressivitäts-Byte gemeinsam mit dem Hunger-Byte langsam an, so wird der Magier in dem Maße, in dem sein Hunger steigt, immer „ungenießbarer". Er verhält sich bereits wie ein einfaches Tier in der realen Welt. Führt man sich jetzt vor Augen, daß jedes Wesen in Dungeon Keeper einen „Charakter" aus mehreren hundert solcher Bytes besitzt, kann man sich ein halbwegs menschliches - pardon: „monstriges" - Verhalten ausmalen.



Ian Shaw, Programmierer des Navigationssystems: „Eine KI ist nur dann gut, wenn der Spieler gar nicht bemerkt, daß die Intelligenz künstlich ist."

Mit den hier aufgezählten Beispielen ist das Ende der Fahnenstange noch lange nicht erreicht. Die KI in Dungeon Keeper muß natürlich noch weitere, teilweise komplexere Aufgaben übernehmen. Was zum Beispiel ist mit den Helden, die den Dungeon auf Schatzsuche durchstreifen? Auch sie wollen gelenkt werden - ebenso wie die anderen Dungeon Keeper, die mit Ihnen um das unterirdische Terrain ringen. Wir sparen Ihnen weitere Touchfahrten ins Detail und hoffen, Ihnen mit diesen einfachen Beispielen bereits einen groben Eindruck von der Problematik einer guten Spiel-KI vermittelt zu haben.



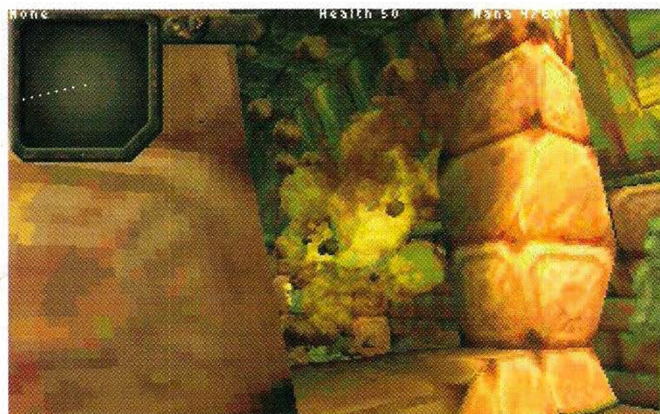


Was im Inneren der KI-Routinen abläuft, sieht der Spieler nicht: Anhand mathematischer Verfahren berechnet der Computer auf einer stark vereinfachten Dungeon-Karte alle möglichen Wege von Punkt A nach Punkt B. Das günstigste Ergebnis (rote Linie) wird durch einen „virtuellen Dummheitsfaktor" aber noch etwas verfälscht. Dadurch sollen die „Laufbahnen" der Monster natürlich erscheinen.

Grafik und Sound

Rausch der

Dungeon Keeper verlangt nach einer starken Grafik-Engine, die das Gefühl, sich in einer düsteren, fackelbeleuchteten Höhle zu befinden, überzeugend vermittelt. Wenn auch der Sound und die Hintergrundmusik noch stimmt (man denkt an hallende Schritte und gedämpftes Schwertgeklirr), sollte eigentlich nichts mehr schiefgehen. Wir beleuchten die Neuerungen im eindrucksvollen Grafiksystem und lassen auch den Komponisten und Toningenieur, Russel Shaw, zu Wort kommen.



Schnelle 3D-Grafik für die Höhlenwände und -säulen ist nur eine Seite der Medaille: Bei Bullfrog hat man auch viel Zeit in Effekte wie diese investiert.

Ein tolles Spielkonzept, eine hohe Künstliche Intelligenz - schön und gut. Aber jetzt wollen wir wissen, ob Dungeon Keeper auch die Sinne verwöhnt. Glen Corpes, der als Bullfrog-Mitgründer bereits die wunderschöne 3D-Engine von Magic Carpet entwickelte, hat auch bei Dungeon Keeper seine Finger im Spiel. Während viele andere Hersteller auf eigens entwickelte Grafikroutinen für jedes neue Spiel Wert legen, setzt er auf eine stetige Weiterentwicklung einer einzigen 3D-Engine: „Schon die Grafik von Magic Carpet 2 war nichts anderes als eine Verbesserung der Engine älterer Spiele, im speziellen Power Monger und Populous. Für Dungeon Keeper wurden zwar alle Routinen aus Magic Carpet komplett umgeschrieben, trotzdem basieren beide 3D-Engines auf exakt denselben Prinzipien."
Und das sieht man auch. Sowohl in der isometrischen Spielperspektive als auch im First-Person-Modus hat der Be-

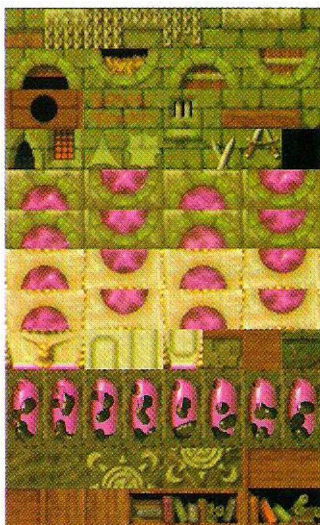
Sound im Dungeon



Für Dungeon Keeper wurde ein neue 3D-Sound-Engine entwickelt, deren Funktionsweise uns Russel Shaw, der Toningenieur von Bullfrog, erklärt: „Das Grundprinzip unserer neuen Soundengine ist relativ einfach: Wir zerlegen jedes Geräusch, das der Spieler im Dungeon hört, in zwei verschiedene Komponenten - Entfernung und Himmelsrichtung. Bis jetzt begnügten sich viele Spiele damit, einen Ton, beispielsweise einen Fußtritt, um so leiser wiederzugeben, je weiter er vom Spieler entfernt ist. Das schafft bereits eine ganz gute Spielatmosphäre, genügte uns aber nicht. Wir nutzen zusätzlich die Stereofähigkeit heutiger Soundkarten aus und berücksichtigen auch den Winkel, aus dem ein Geräusch kommt. Der Spieler merkt also, aus welcher Richtung eine Gefahr ungefähr droht, noch bevor er sie gesehen hat - er kann sich quasi blind im Dungeon orientieren. Zusätzlich verfälschen wir jeden Ton, wenn bestimmte Gegenstände oder etwa Mauern zwischen der Schallquelle und dem Spieler stehen. Ein weiterer Fortschritt in unserem Soundsystem ist die Simulierung des 'Doppler-Effekts'. Dieses Phänomen hat jeder schon einmal erlebt, wenn beispielsweise ein Auto oder ein Flugzeug mit hoher Geschwindigkeit an ihm vorbeigefahren oder -geflogen ist. Ein Gegenstand, der schnell auf einen zukommt, verursacht ein helleres Geräusch als einer, der sich vom Zuhörer entfernt."

Sinne

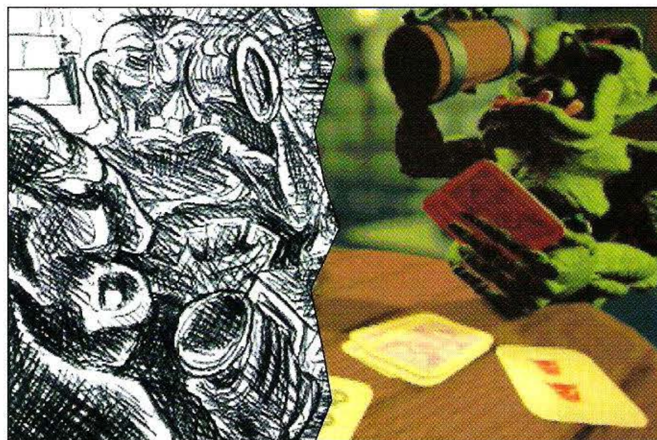
trachter permanent das Gefühl, eine „getunte" Magic Carpet-Engine vor Augen zu haben. Den Aufwand, den Glen Corpes in diese Verbesserungen gesteckt hat, ist allerdings immens: Daß sich der Bildschirmausschnitt im isometrischen Spielmodus beliebig drehen und zoomen läßt, ist heutzutage schon fast selbstverständlich - ebenso wie die optionale SuperVGA-Unterstützung. Bei einer detaillierten Betrachtung fallen aber entscheidende Unterschiede zu anderen 3D-Spielen auf. Wie perfekt sich die 3D-Engine in die Spielumgebung einfügt, demonstrierte man uns in einem beispielhaften Experiment, das Besitzer des Spiels auch zu Hause nachvollziehen können: Im First-Person-Modus feuert man dabei einen Giftgas-Zauberspruch in einen leeren Raum. Die braune Wolke, die sich daraufhin allmählich ausbreitet, sieht zwar schön aus, ist aber weiter nicht spektakulär. Innerhalb einer Sekunde schickt man jetzt allerdings einen Wirbelwind-Spell hinterher und wartet ab, was passiert. Was denken Sie? Richtig - der Wirbelwind wird in dem Gas sichtbar, erzeugt wilde Verwehungen in dessen Texturen und löst die Wolke innerhalb weniger Sekunden gänzlich auf. Auch wenn Sie im realen Leben wahrscheinlich noch nie das Vergnügen hatten, zu beobachten, wie eine Giftgaswolke von einem Wirbelwind aufgelöst wird, können Sie uns glauben: das sah echt aus!



Kaum zu glauben: Aus diesen kleinen, handgemalten Texturen zauberten die Grafik-Programmierer riesige, dreidimensionale Höhlensysteme.

Richtungsweisendes Grafiksystem

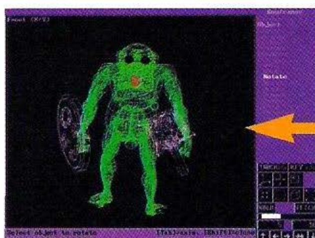
Diese strikte Orientierung an der Realität zieht sich durch die ganze Grafik-Engine. Nette Spielereien wie Explosionskrater in den Wänden - die seinerzeit schon in Magic Carpet 2 zu bewundern waren - wurden von Bullfrog sogar zu echten Spielelementen ausgebaut. Im 3D-Action-Modus kann sich der Spieler mit den entsprechenden Zaubersprüchen einen Weg durch dünne Felswände „schießen" - beispielsweise, um im Notfall schneller im Kampfgetümmel zu sein. Ohne eine flexible 3D-Engine wären solche Spielelemente erst gar nicht realisierbar. Wie bereits gesagt - die Dungeon Keeper-Grafik wirkt wie eine Art „verbessertes, unterirdisches Magic Carpet 2". Doch wie sieht es mit den vielen Kreaturen aus, die unentwegt durch die Höhle marschieren - sind das etwa wieder einfach animierte Sprites wie die Nomaden in Magic Carpet (Sie erinnern sich vielleicht)? Die ehrliche Antwort hierauf gab Mark Healey, der alle Spielfiguren und Wandtexturen eigenhändig zeichnete und animierte: „Echte 3D-Monster (wie in Quake, Anm. des Autors) hätten die CPU wahrscheinlich überlastet. Alle Kreaturen sind nach wie vor 2D-Objekte. Allerdings haben wir alle Monster in so vielen unterschiedlichen Posen und aus allen möglichen Blickwinkeln gerendert - so daß sich eigentlich kein Spieler beklagen dürfte." Und die Hardware-Anforderungen? Da das Programm sich derzeit noch im Beta-Stadium befindet, kann über die exakte Framerate auf bestimmten Systemen nicht viel gesagt werden. Laut Aussagen von Bullfrog soll das fertige Spiel auf einem 486/33 „noch spielbar" sein. Wir deuten das jetzt einfach mal als Mindestanforderung, vermuten aber, daß für ein ruckfreies Spielen im SVGA-Modus, mit aktiviertem True-Light-Sourcing und Gouraud Shading, ein Pentium 100 nötig sein wird.

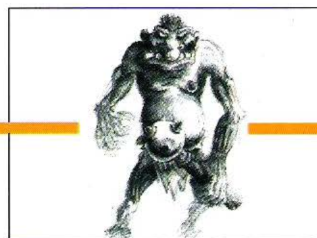


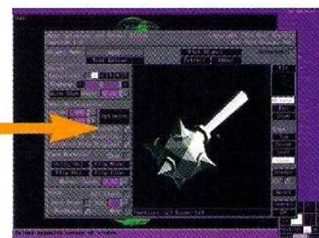
Für das Intro wurde zunächst mit Papier und Bleistift ein Drehbuch erstellt, das dann von der Grafikabteilung in bewegte Bilder umgesetzt wurde.



Glen Corpes (zuständig für die Programmierung der Grafik): „Für die 3D-Engine von Dungeon Keeper haben wir die Routinen aus Magic Carpet 2 komplett umgeschrieben."







Von der Bleistiftzeichnung zum Monster: Nachdem ein Zeichner das grundsätzliche Aussehen der Charaktere festgelegt hat, werden die Skizzen mühsam in das Grafikprogramm „3D-Studio" konvertiert.

DIE BULLFROG-GESCHICHTE

Es gibt Computerspiel-Hersteller, bei deren Produktionen man fast blind zugreifen kann. Wo eine Wertung unter 90 % fast schon eine Schande ist. Und die die Charts-Positionen eins bis fünf scheinbar abonniert haben. Dazu gehören klangvolle Namen wie Westwood Studios, Origin oder LucasArts. Und eben Bullfrog - seit fast zehn Jahren ein Prädikat für höchste Qualität und bahnbrechende Konzepte. Wir rekapitulieren für Sie die Erfolgs-Story der europäischen Vorzeige-Spieleschmiede.

CHRONIK

1987
Peter Molyneux und Les Edgar gründen das Label Bullfrog und beginnen mit der Programmierung ihres ersten Spiels. Sie wollen es „Populous" nennen.

1988
Wegen des bislang einzigartigen Spielprinzips haben es die Bullfrog-Programmierer schwer, für Populous einen Vertriebspartner zu finden. Schließlich kommt doch noch ein Vertrag mit Electronic Arts zustande.

1989
Populous, das Meisterstück des jungen Labels, erscheint. Als „Gott" formt man eine isometrische 3D-Landschaft nach seinen Vorstellungen, hegt und pflegt das anvertraute Völkchen und wehrt sich gegen Störenfriede mit Erdbeben, Seuchen und herzig animierten VGA-Rittern. Womit im Vorfeld kaum jemand außerhalb von Bullfrog gerechnet hat: Populous wird eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten (ca. drei Millionen verkaufter Exemplare auf nahezu sämtlichen System-Plattformen) und räumt so ziemlich alle wichtigen Awards ab.

1991
Bullfrog legt eine kreative Pause ein. Einzige Veröffentlichung in diesem Jahr: Powermonger, eine Populous-Variante mit mehr Tiefgang und aufwendigerer Grafik.

1992
Populous 2 bricht über die PC-Spielewelt herein - schöner, besser, einfacher zu bedienen.

1993
Echtzeit-Action plus Echtzeit-Strategie, und das in einer furchteinflößenden, düsteren Metropole der Zukunft: Syndicate ist da! Ihre Aufgabe ist es, einzelne Sektoren auf einer Weltkarte zu erobern; zu diesem Zweck werden schwerbewaffnete Agenten über eine hochauflösende, isometrische Stadt-Ansicht gelotst. Gehört zu den absoluten Klassikern der Computerspiel-Geschichte und ist Vorbild für eine ganze Reihe von Nachahmern (u. a. Crusader: No Remorse).

1994
Zuckerwatte, Achterbahnen, Karussells, Hot Dogs, Schießbuden, Hüpfburgen und Riesenräder - das ist die Welt von Theme Park, bei dem Sie in SimCity-Manier Ihr eigenes kleines Disneyland aus dem Boden stampfen. Presse und Spieler sind begeistert: Auf Wunsch hohe Komplexität, putzige Grafik (VGA/SVGA) und jede Menge Abwechslung. Frischen Wind ins plagiat-verseuchte 3D-Action-Genre bringt schließlich Magic Carpet: Auf einem fliegenden Teppich saust man durch die VGA-/SVGA-Welt von tausendundeiner Nacht, schleudert Feuerbällchen auf Drachen, Fantasy-Monster und übelgesonnene Zauberer. Vor allem technisch läßt Magic Carpet die Konkurrenz ganz schön alt aussehen...

1995
Das wenig aufregende, weil innovationslose Rennspiel Hi-Octane hinterläßt eine kleine Delle im sonst makellosen Lack von Bullfrog. Basierend auf einer überarbeiteten Magic Carpet-Engine, rasen Sie in kleinen schwebenden Flitzern über futuristische Parcours, hamstern Power-Ups und versuchen, Ihre Konkurrenten (auch im Netzwerk) mit Waffengewalt aus dem Weg zu räumen - quasi der Vorläufer zu WipEout & Co. Ein solides Programm, jedoch unterhalb des sonst üblichen Qualitäts-Niveaus. Magic Carpet 2, die graphisch und inhaltlich stark verbesserte Fortsetzung zum Vorjahresknaller, bügelt den Lapsus wieder aus.
Im gleichen Jahr rüstet sich Bullfrog mit einem starken Partner für die Zukunft: Peter Molyneux verkauft sein Lebenswerk an Electronic Arts, bleibt aber unangefochtener Prinzipal des Unternehmens.

1996
Syndicate Wars (siehe Review in dieser Ausgabe)
Gene Wars (siehe Review in dieser Ausgabe)

Work in Progress:
Dungeon Keeper
Creation
Theme Hospital

Erfolgs-Geheimnisse

Stärken:
- Peter Molyneux
- Scheinbar unendliche Quelle innovativer Spielideen
- Langjährige Erfahrung (seit 1987 dabei)
- Nur wenige Spiele pro Jahr, dafür fast ausnahmslos Top-Hits
- Unerschütterlicher Vertrauensbonus bei Computerspielern - weltweit!
- Von Anfang an Integration von Multiplayer-Modi (Modem/Netzwerk)
- Technische Überlegenheit der Produkte

Schwächen:
Außer dem leichtfertigen Release von Hi-Octane: keine

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	-	Formula 1 Grand Prix 2	MicroProse	1
2	1	Die Siedler	Blue Byte	3
3	4	Command & Conquer	Virgin	10
4	2	Civilization 2	MicroProse	4
5	8	WarCraft 2	Blizzard	8
6	3	Formel 1 Manager 96	Software 2000	2
7	9	Hugo 3	ITE	10
8	5	World of Combat	Compilation	3
9	10	Die Fugger 2	Sunflowers	4
10	7	Megapak 5	Koch Media	4
11	6	Conquest of the New World	Interplay	3
12	18	AH64D Longbow	Electronic Arts	2
13	12	Flight Simulator 5.1	Microsoft	2
14	15	Win Skat	CDV	3
15	-	Fußballhits 96	Guillemot	1
16	13	Blue Byte Collection	Blue Byte	3
17	11	Silent Hunter	Mindscape	2
18	14	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	2
19	20	Ripper	Gamtek	2
20	16	Pole Position	Ascon	3

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	-	Formula 1 Grand Prix 2	MicroProse	1
2	1	WarCraft 2 Expansion Set	Blizzard	2
3	3	Die Siedler 2	Blue Byte	4
4	-	ScenarioMania	Zusatzlevel	1
5	-	Virtua Fighter	Sega	1
6	-	Civilization 2	MicroProse	1
7	7	C&C Level Editor 2	—	2
8	10	WarCraft 2	Blizzard	9
9	2	AH64D Longbow	Electronic Arts	3
10	11	Command & Conquer	Virgin	10
11	-	Fantasy General	Mindscape	1
12	-	Martini Racing	Martini	1
13	-	PTS Boot Manager 2.1	PTS	1
14	12	C&C Der Ausnahmezustand	Virgin	6
15	21	Wing Commander 4	Electronic Arts	8
16	4	Elisabeth I.	Ascon	2
17	-	Tie Fighter Compilation	LucasArts	1
18	9	F1 Manager 96	Software 2000	3
19	-	D-Info 3	Topware	1
20	14	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	4

Formula 1 Grand Prix 2 bricht alle Rekorde. Mit spielender Leichtigkeit hat sich Geoff Crammonds Rennsimulation an die Spitze der Charts setzen und Die Siedler 2 ablösen können. Command & Conquer und WarCraft halten sich in zahlreichen Variationen und Formen hartnäckig in den Bestenlisten: Echtzeit-Strategiespiele erfreuen sich weiterhin großer Beliebtheit. Der höchste Neuzugang im Sektor Actionspiele ist Virtua Fighter von Sega.

RANKING

Unsere Referenz – PC Games empfiehlt

Unser kürzlich eingeführtes Referenz-System listet jeden Monat die nach Meinung der PC Games-Redaktion besten PC-Spiele aller populären Genres auf. Aktuelle Neuerscheinungen müssen sich an diesen Referenzen messen lassen. Nähere Informationen zu jedem Titel finden Sie im Testbericht in der jeweiligen Ausgabe.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassisches Adventure

Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance	Sir-Tech	7/95

Echtzeit

Command & Conquer	Westwood Studios	9/95
Syndicate	Bullfrog	8/93
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß	Ascon	2/94
Bundesliga Man. Hattrick	Software 2000	8/94
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1/96

Basketball

NBA Live 96	Electronic Arts	4/96

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

Front Page Sports Football	Sierra	

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 96	Electronic Arts	12/95

Action

Rennspiel

Bleifuß	Virgin	1/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2	Activision	10/95
Privateer	Origin	11/93
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96

SciFi-Action

TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault	LucasArts	1/95
Rebel Assault 2	LucasArts	1/96

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH 64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

Bewertungskästen

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Betriebssysteme werden unterstützt.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

RANKING

Strategie

Grafik	60%
Sound	90%
Handling	70%
Spielspaß	90%

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100335,1252 (Thomas Borovskis)
100546,3040 (Harald Wagner)
100727,3425 (Petra Maueröder)

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC Games Mailbox
Analog: (0911) 9 36 65 50
Digital: (0911) 9 36 65 55

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harold Wagner, Thorsten Szameitat

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Freier Mitarbeiter:
Stefan Gnad

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0

Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Media-Beratung:
Wolfgang Menne -43
Disposition:
Tanja Kaiser -32
verantwortlich:
Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11/64 27 86 0
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 01 71/62 13 14 6

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Fax: 0203/30511-555
Telefon: 0203/30511-11

Verkauf:
Thomas Kammer -551
Oliver Diemers -554
Thomas Diel -552

Disposition:
Gregor Eicker -553

Anzeigenleiter: Thomas Kammer
verantwortlich für den Anzeigenteil: Thorsten Szameitat, Thomas Kammer



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 1996 209.175 Exemplare

Inserentenverzeichnis

C = im CD-ROM-Teil, T = im Tips&Tricks-Teil

Coming Soon

Monat für Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit den interessantesten Titeln der kommenden Monate, die wir in enger Kooperation mit den Herstellern zusammengestellt haben. Daß es bei den geplanten Release-Terminen fast immer zu erheblichen Verzögerungen kommt, wissen Sie sicherlich aus leidvoller Erfahrung. Wir halten Sie über die diesbezüglichen Entwicklungen auf dem laufenden! Übrigens: Die Neuerscheinungen im September finden Sie auf der Coming Up-Seite.

Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	Oktober 96
Addams Family Pinball	Virgin/Williams	Flipper	September 96
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	Januar 97
Aladdin (Win 95)	Virgin	Jump & Run	September 96
Alien Incident	Gametek	Action	Oktober 96
Alien Trilogy	Acclaim/Probe Entertainment	3D-Action	September 96
Assassin 2015	Warner Interactive	Action-Adventure	Oktober 96
Baku Baku	Sega	Geschicklichkeit	September 96
Baphomets Fluch	Virgin/Revolution Software	Adventure	September 96
Bazooka Sue	Starbyte	Adventure	Oktober 96
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	März 97
Bleifuß 2	Virgin/Graffiti Software	Rennspiel	November 96
British Open	Looking Glass	Sportspiel	November 96
Bug!	Sega	Jump & Run	September 96
Bundesliga Manager f. Win 95	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Oktober 96
Caesar 2 f. Windows 95	Sierra	Strategie	Oktober 96
Callahans Crosstime Saloon	Legend	Adventure	November 96
Citizens	MicroProse	Strategie/WiSim	Dezember 96
Cluedo	Virgin/Hasbro	Strategie	Oktober 96
C & C: Alarmstufe Rot	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96
C & C: Der Tiberiumkonflikt (Win 95)	Virgin/Westwood Studios	Strategie	November 96
C & C: Tiberium Sun	Virgin/Westwood Studios	Strategie	Januar 97
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	Dezember 96
Creatures	Warner Interactive	Simulation	Oktober 96
Crusader: No Regret	Origin	Action-Adventure	September 96
Cyber Gladiators	Sierra	Strategie	November 96
Daggerfall: Die Schriften der Weisen	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Oktober 96
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Action/Simulation	September 96
Daytona USA	Sega	Rennspiel	September 96
Deadlock	Accolade	Strategie	September 96
Der Planer 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	September 96
Destruction Derby 2	Sony Interactive	Rennspiel	November 96
Diablo	Blizzard	Action-Rollenspiel	Oktober 96
Die Akte Pandora	Virgin/Access	Adventure	September 96
DieHard Trilogy	Fox Interactive	Action	September 96
Discworld 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Down in the Dumps	Philips Media	Adventure	September 96
DSA 3: Schatten über Riva	Attic	Rollenspiel	September 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Action/Strategie	Oktober 96
Ecstatica 2	Sony Interactive	Action-Adventure	Februar 97
Eradicator	Warner Interactive	Adventure	November 96
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	Januar 97
FIFA Soccer 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
Flight Unlimited (Windows 95)	Looking Glass	Flugsimulation	August 96
Flottenmanöver	Virgin/Hasbro	Strategie	Oktober 96
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	Januar 97
Gene Wars	Bullfrog	Strategie	September 96
Greetings from Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	September 96
Hardline	Virgin/Cryo	Action	September 96
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	November 96
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	November 96
Independence Day	Fox Interactive	Action	Dezember 96
IndyCar 2 f. Windows 95	Sierra	Simulation	September 96
International Moto X	Warner Interactive	Rennspiel	Dezember 96
Into the Void	PlayMates Interactive	Strategie	September 96
Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	Strategie	September 96
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	Oktober 96
Jetfighter 3	Mission Studios	Flugsimulation	November 96
John Madden Football 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
King's Quest 8	Sierra	Adventure	Januar 97
Lands of Lore 2	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	November 96
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	November 96
Lion King (Win 95)	Virgin	Jump & Run	September 96
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschicklichkeit	Januar 97
Lords of the Realm 2	Sierra	Strategie	November 96
Lost Vikings 2	Acclaim	Geschicklichkeit	Oktober 96
M.I.A.	Warner Interactive	Flugsimulation	Dezember 96
Mad TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	September 96
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Master of Orion 2: Battle of Antares	MicroProse	Strategie	Oktober 96
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	Oktober 96
Maxx	Greenwood	Rennspiel	September 96
McLaren at Le Mans	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Mindwarp	Maxis	3D-Action	September 96
Mummy	Acclaim	Interactive Movie	September 96
NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	November 96
NHL Hockey 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	Sportspiel	November 96
Orion Burger	Sanctuary Woods	Adventure	September 96
Pax Imperia 2	Blizzard	Strategie	November 96
Petko	Max Design	Adventure	September 96
Phantasmagoria 2	Sierra	Interactive Movie	Oktober 96
Privateer: The Darkening	Electronic Arts	Interactive Movie	Oktober 96
Rama	Sierra		November 96
Ravage	Warner Interactive	Action	Oktober 96
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	Dezember 96
Realms of the Haunting	Gremlin Interactive	3D-Action	September 96
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Risiko	Virgin/Hasbro	Strategie	November 96
Road Rash	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Schleichfahrt	Blue Byte	Action-Simulation	September 96
Scorched Planet	Virgin/Criterion	Action	September 96
Sega Rally	Sega	Rennspiel	Januar 97
Shattered Steel	Acclaim	3D-Action	Oktober 96
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
SimGolf	Maxis	Sportspiel	August 96
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	März 97
Skynet Revenge	Bethesda Softworks	3D-Action	November 96
Sonic PC	Sega	Jump & Run	September 96
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	November 96
Stadt der verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Star Control 3	Accolade	Strategie	Oktober 96
Star Trek Academy	Interplay	Adventure	Dezember 96
Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	November 96
Star Trek: Return to Volcano	Interplay	Adventure	Januar 97
StarCraft	Blizzard	Strategie	Dezember 96
Stratosphere	Acclaim	Strategie	Februar 97
Strike Force	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Syndicate Wars	Bullfrog	Action/Strategie	September 96
The Drowned God	Warner Interactive	Rollenspiel/Adventure	Dezember 96
The Race	Warner Interactive	Rennsimulation	Januar 97
Theme Hospital	Bullfrog	Strategie/WiSim	November 96
Three Skulls of the Toltecs	Warner Interactive	Adventure	September 96
TLC	Trilobyte/Electronic Arts	Adventure	November 96
Toonstruck	Virgin	Interactive Movie	Oktober 96
Trash-It	Warner Interactive		November 96
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	Januar 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	Dezember 96
Ultra Pinball 2	Sierra	Flipper	Oktober 96
US Navy Fighters 97	Electronic Art	Flugsimulation	Oktober 96
Vette	MicroProse	Rennspiel	März 97
Virtua City PD	Sega	Action	Dezember 96
Virtua Fighter PC	Sega	Beat 'em Up	September 96
Waterworld	Acclaim	Strategie	Dezember 96
WipEout XL	Sony Interactive	Rennspiel	September 96
Woodruff 2	Sierra	Adventure	Februar 97
X-Car	Bethesda Softworks	Rennspiel	November 96
X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	November 96
X-Wing vs. TIE Fighter	LucasArts	Action	September 96
Your Personal Amok	Warner Interactive	3D-Action	Januar 97

Nihilist

Asteroids 3D

Mit neuer Technik und alter Spielidee versucht Philips Media, dem brachliegenden Arcadebereich zu neuem Leben zu verhelfen. Dem uralten Spieleklassiker Asteraids wurde eine dritte Dimension und zeitgemäße Grafik verpaßt, als Resultat erhielt man ein erstaunlich kurzweiliges Spiel.



Als Spiel im Spiel findet man Asteroids wieder, das mit allen Features des eigentlichen Spiels aufwarten kann, darüber hinaus jedoch völlig flach ist.

Asteroids ist, trotz seines hohen Alters, nicht vom Softwaremarkt wegzudenken. Unzählige Free- und Sharewareprogramme versorgen den Windowsuser mit immer neuen Versionen des 2D-Ballerspiels. In Asteroids hat der Spieler die Aufgabe, mit seinem Raumschiff Unmengen an Asteroiden und gegnerischen Raumschiffen vom flachen Sternenhimmel zu holen. Philips machte nun Nägel mit Köpfen und tauschte die flache Draufsicht mit einer echten 3D-Engine, versorgte die Raumschiffe mit phantasievollen Waffen und spickte die Asteroiden mit Bargeld. Da man nun nicht mehr auf einer Fläche in Bildschirmgröße spielen kann, haben sich die Spieldesigner etwas Besonderes einfallen lassen: anstatt in den unendlichen Weiten des Weltalls verlorenzugehen, bewegt sich der Spieler in Nihilist in sogenannten Kraals. Im Zentrum einiger dieser flachen, kugelförmigen, ringförmigen, sphärischen oder veränderlich geformten Räume befindet sich der Rotovator, eine alles einsammelnde und tötende Kugel.

Statement



Wirklich nicht schlecht, was mit Nihilist geboten wird. Die 3D-Engine kann sich auch in WingCommander-Zeiten sehen lassen, das Fliegen ist ausgesprochen einfach und sanft. Das zugrundeliegende Spiel hat zwar zu wenig Substanz und Flair, um ein echter Dauerbrenner zu sein, als Asteroids-Nachfahre oder Ersatz für einen Spielhallenbesuch ist es jedoch ein echter Straßenfeger.

Sammelleidenschaft

Ziel des Spiels ist es, in den Kraals möglichst viel Geld zu verdienen, um mit neuen und teuren Raumschiffen und Waffen für den nächsten Kraal gewappnet zu sein. Dazu fliegt man in bester WingCommander-Manier durch die Kraals und schießt alles ab, was sich bewegt. Anschließend sammelt man das herumfliegende Geld (Kash) ein oder vergnügt sich mit einem der Ingame-Spielchen. Für Abwechslung sorgen neben den abwechslungsreich gestalteten Levels (einige verlangen sogar strategisches Können) Bonuslevels und Bonusschiffe, die allerdings ausgesprochen gut im Spiel versteckt sind.

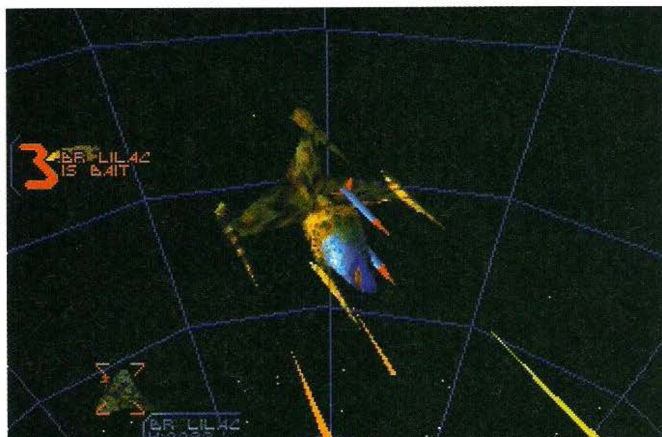
Harald Wagner ■



Die relativ dummen Gegner sparen nur selten am Einsatz ihrer Waffen. Durch geschicktes Taktieren ist man dennoch meist überlegen.



Zahlreiche größtenteils passive Waffensysteme sorgen für ein strategisches Vorgehen.



Wie eine Spinne im Netz sieht so manches Raumschiff aus. Aus über zehn unterschiedlichsten Schiffen kann der Spieler seinen Einkauf auswählen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 70 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade Action

Grafik	70%
Sound	60%
Handling	80%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 99,-
CD-Advantage	ausreichend

Links LS

Green Day



Links LS visualisiert menschliche Tragödien (hier ein mißlungener Putt) mit bis zu 30 Bildern/Sekunde.

Wer schon einmal mit einem Golfschläger probegeschwungen hat, weiß, daß man mit dieser handlichen Vorrichtung mehr irreparable Schäden pro Quadratmeter Rasen anrichten kann als ein Rudel tollwütiger Maulwürfe. Es gibt eine nervenschonende Alternative: Links LS. Seit der Premiere des Links 386 Pro-Nachfolgers anläßlich der British Open in Blackpoole gelten neue Bewertungs-Maßstäbe, was Golfsimulationen anbelangt.

Auf der Suche nach Antworten auf die nicht unberechtigte Frage „Was um alles in der Welt kann man denn an einem Golfspiel noch großartig verbessern?" kamen die Access-Entwickler zu dem außerordentlich überraschenden Ergebnis, daß im Bereich „Grafik" durchaus noch Steigerungen drin sind. Und das haben sie dann auch getan: Links LS verkraftet - je nach PC - Auflösungen von bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkten, und das in TrueColor-Qualität (16,7 Mio. Farben)! 800 x 600-Prächtigkeiten bei 32.000 Farben gibt's bereits ab 1 MB VRAM, und wer 4 MB VRAM aufbieten kann, staunt über 1.600 x 1.200 Pixel bei 65.000 Farben. Typisch Links: Das HiRes-Bild baut sich nach jedem Vorgang neu auf, wobei die Ansicht individuell berechnet und die landschaftlichen Objekte einzeln „gepflanzt" werden. Wie viele Sekunden das dauert, hängt von etlichen Faktoren ab: bereitgestellter Festplattenplatz (möglichst 200

Fragen und Antworten

Was bedeutet eigentlich dieses „LS"?
„Legends in Sports" bzw. „Legenden des Sports". Hintergrund: Einige der künftigen Zusatz-CDs werden jeweils von einem prominenten Spieler präsentiert. Links LS enthält als dritten Golfplatz den „Latrobe Country Club", Heimat-Kurs von Golf-Veteran Arnold Palmer.

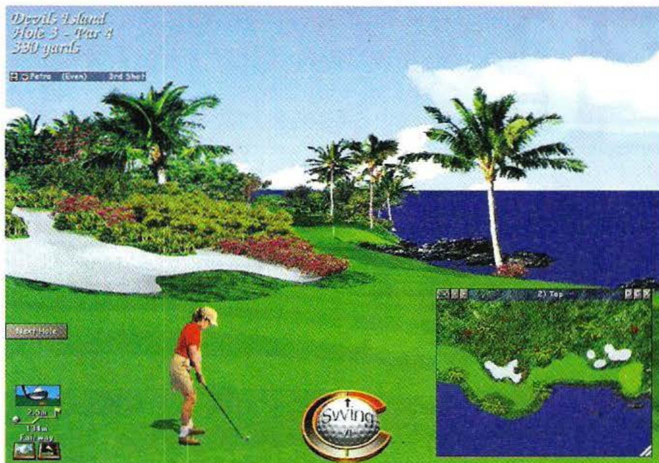
Funktioniert Links LS unter Windows 95?
Im Prinzip ja. Allerdings ist Links LS mit Windows 95 ein noch hardware-intensiveres (sprich: langsameres) Ansinnen als unter DOS und verlangt u. a. mindestens 16 MB RAM. Pluspunkt: Bei einem eventuellen Absturz kann die Partie i. d. R. problemlos fortgesetzt werden.

Gibt es eine Update-Möglichkeit für Links/Links 386 Pro/Links 386 CD?
Nein.

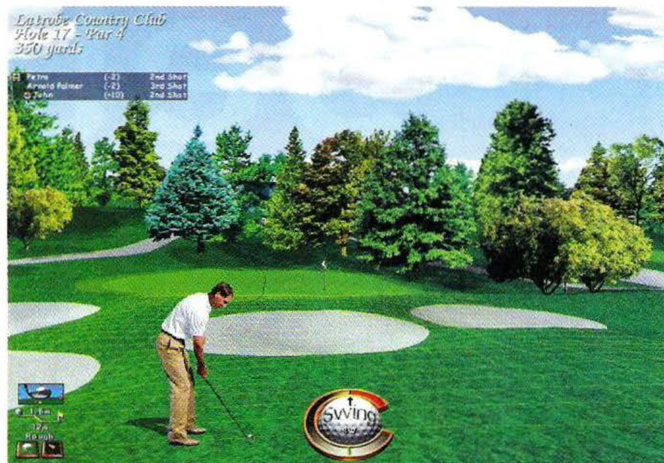
Kann ich meine bereits gekauften Links Zusatz-CDs weiterverwenden?
Ja, und zwar sowohl Disketten- als auch CD-ROM-Versionen. Sämtliche SVGA-Golfplätze werden automatisch erkannt und „freigeschaltet"; die konvertierten Kurse liegen nämlich bereits in verschlüsselter Form auf CD-ROM Nr. 2 vor. Achten Sie im Zweifelsfall auf das „Super VGA"-Logo (meist in der linken oberen Ecke der Schachtel). Die Zusatz-Disks im einzelnen: Banff Springs, The Belfry, Bighorn, Bountiful Golf Club, Castle Pines Golf Club, Cog Hill, Devil's Island, Firestone Country Club, Harbour Town, Innisbrook, Mauna Kea, Pebble Beach, Pinehurst, Prairie Dunes, Riviera Country Club und Troon North.

Wann erscheinen die ersten Erweiterungs-CD-ROMs für Links LS?
Vermutlich Ende des Jahres. Alle sechs Monate wird ein neues Add-On auf den Markt kommen, aufgeteilt in drei Serien: Resort Series (bekannte Golfgebiete mit zwei bis drei Kursen, Fly-Bys, Sightseeing-Tour inklusive Hotels etc.), Celebrity Player Series und Tour Player Series, bei denen jeweils bekannte Golfer samt deren Lieblings-Platz präsentiert werden. Für (kostenpflichtigen) Nachschub ist also gesorgt...

Was passiert mit Microsoft Golf 1.0 bzw. 2.0?
Microsoft plant für den Herbst dieses Jahres eine Version 3.0 seines Links-Ablegers unter Windows. Ob es sich dabei um eine Eigen-Produktion, eine weiterentwickelte Variante von Links 386 Pro oder um ein abgespecktes bzw. speziell auf Windows 95 zugeschnittenes Links LS handelt, wollte Microsoft zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch nicht bekanntgeben. Auf der CeBIT HOME in Hannover soll das Programm erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt werden.



Der Beweis: Liebgewonnene Lieblings-Golfplätze (hier: Devil's Island) können mit Links LS weiterbenutzt werden.



Die Golf-Simulation mit dem Swing: Durch zweimaligen Klick ergeben sich Schwungkraft und die Richtung eines Schlags.

MB), Speicher-Ausstattung von PC und Grafikkarte, CD-ROM-Laufwerk, Taktfrequenz (unter 100 MHz wird's arg zäh), Auflösung, Farbtiefe, Detailstufe usw. Das Ergebnis ist dann aber auch wirklich „fotorealistisch" - praktisch jeder Grashalm, jeder Abfalleimer, jede Palme wurde einzeln abgelichtet und digitalisiert.

Komplett-Lösung

Gegen Links LS sehen andere Golfsimulationen mächtig alt aus - und das nicht nur grafisch. Links LS sieht alles, kann alles, weiß alles: Mit der Kamera-Funktion beobachten Sie einen Schlag aus fast jedem sinnvollen Winkel; in skalierbaren Fenstern können Sie die Flugbahn des Bällchens „live" mitverfolgen. Sämtliche populäre Spielmodi (u. a. Strike, Match, Best Ball) plus eine bis ins Detail justierbare Practice-Option sind vorgesehen, auf Wunsch auch via Modem oder Netzwerk; unterstützt werden allerdings nur zwei PCs mit jeweils bis zu vier Spielern. In den Statistiken wird jeder peinliche „Oooops, it's on the beach..."-Sandbunker-Schaufler protokolliert, und die sauber gegliederten Options-Menüs lassen zudem stottlichen Freiraum für persönliche Vorlieben. Fehlt was? Eigentlich nur ein ordentlicher Turnier-Modus (vgl. PGA Tour Golf), der den vor sich hin eremitierenden PC-Golfer dauerhaft zu beschäftigen vermag. Ansonsten ist Links LS ein denkbar komplettes „Spiel".

Drei CD-ROMs enthält die Packung, darunter eine Kurs-CD mit dem Kapalua Resort in Maui/Hawaii, das zwei traumhafte Golfplätze umfaßt. Wer schon jetzt weiß, daß er dieses idyllische Fleckchen Erde weder während der nächsten Flitterwochen noch als Hauptgewinner eines Preisausschreibens jemals live erleben wird, kann sich eine hübsch aufgemachte „Multimedia-Presentation" angucken oder auf eigene Faust durch das 3D-Golfhaus flanieren - die Virtual World Engine (bekannt von „Under A Killing Moon" und „Die Pandora-Direktive" vom gleichen Hersteller) macht's möglich.

Petra Maueröder



Neu und gagig: Die selbsterklärende Menüleiste kommt zum Vorschein, wenn Sie mit dem Mauszeiger elegant den unteren Bildschirmrand anrempeln.

Statement



Golf war noch nie ein preiswertes Vergnügen. Bester Beweis: Links LS. Für den Gegenwert eines standesgemäßen PCs könnten Sie auch die Mitgliedschaft im Golfclub Ihres Vertrauens beantragen und die ersten Trainerstunden buchen. High-End-Software verlangt nach High-End-Hardware - diese vor allem in finanzieller Hinsicht bittere Erkenntnis gilt für Wing Commander 4 und F1 Grand Prix 2 genauso wie für Links LS. Das Programm schluckt RAM-, CPU-, VRAM- und HD-Kapazitäten wie ein Staubsauger. Dafür bekommt man absolut perfekte Grafiken, eine unkomplizierte, bewährte Steuerung, die weit und breit realistischste Ballphysik, eine solide Kollektion an mitgelieferten Golfplätzen (drei an der Zahl) und eine Options-Vielfalt, die ihresgleichen sucht. Keinesfalls selbstverständlich und hochanständig von Access: Bereits angeschaffte Zusatz-CDs können weiterhin genutzt werden. Wer sich regelmäßig Links 386 Pro, PGA Tour Golf oder MS-Golf widmet, dem empfehlen wir Links LS als derzeit leistungsfähigste Golfsimulation.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 12 MB	General Midi
CD 1.560 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, 2 x 4 Spieler im Netzwerk

RANKING

Sportspiel

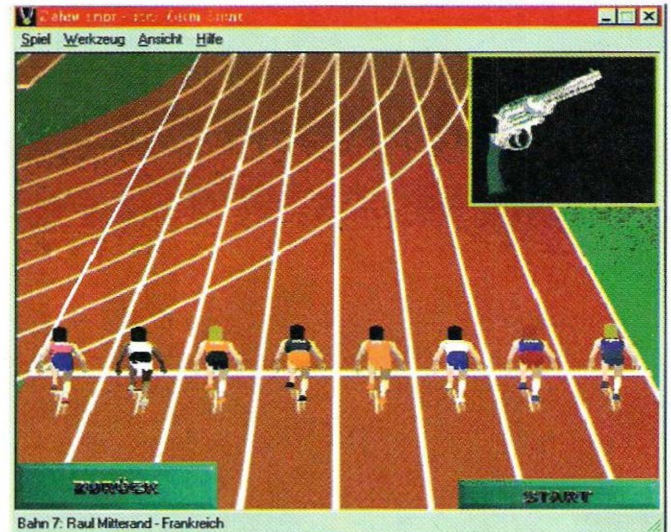
Grafik	95%
Sound	70%
Handling	90%
Spielspaß	94%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Access
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Daley Thompsons olympischer Zehnkampf

Olympiade Light

Es ist eigentlich gar nicht so schwierig: Fußballspiele sollten möglichst zur Weltmeisterschaft oder zum Bundesligastart auf den Markt kommen, Tennisspiele anläßlich der US Open oder Wimbledon. Und ein Spiel, das sich um Leichtathletik dreht? Nach der Olympiade...



Die Spannung wächst, der Startschuß fällt. Wenn Sie im richtigen Augenblick die linke Maustaste belasten, haben Sie schon so gut wie gewonnen.

Warum der Veröffentlichungstermin von 'Daley Thompsons olympischer Zehnkampf' so oft verschoben wurde, bleibt weiterhin unklar - vor allem in Anbetracht der lausigen Produktqualität. Von „Feinschliff" oder „Detailarbeit" kann jedenfalls nicht die Rede sein.
Zu Beginn macht der 'Zehnkampf' sogar noch einen ganz passablen Eindruck. Vor dem Wettstreit können Sie Ihren ganz persönlichen Leichtathleten zusammenstellen, indem Sie Geschicklichkeitspunkte - fast schon wie bei einem Rollenspiel - auf fünf verschiedene Charaktereigenschaften verteilen. Das hört sich in der Theorie ganz nett an, erweist sich aber in der Praxis als eher unnötiges Gimmick: nur mit einem ausgewogenen Sportler lassen sich vernünftige Gesamtpunktzahlen erzielen.



Daley Thompson steht Ihnen immer mit Rat und Tat zur Seite.



Hochsprung ist eine anspruchsvolle Disziplin: zweimal klicken, das war's.

Gameplay? Fehlanzeige!

Das eigentliche Spiel verblüfft durch eine eigenartige Steuerung. Bislang mußte man bei Sportspielen so schnell wie möglich auf Tasten einhämmern bzw. kräftig am Joystick rütteln, Daley Thompsons Zehnkampf setzt hingegen eher auf psychische als auf physische Ermüdung. Auszug aus dem Handbuch: „Um einen Wettlauf zu starten, klicken Sie auf Start, woraufhin eine Startschußanimation gezeigt wird und eine Stimme bis zum Startschuß zählt. Ertönt der Startschuß, halten Sie Ihre linke Maustaste gedrückt, um Ihren Athleten starten und schneller werden zu lassen. [...] Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt halten, desto schneller wird Ihr Athlet, doch sinken dabei auch seine Ausdauerpunkte." Diese kurze Textpassage beschreibt den Spielablauf schon recht gut: anstatt gespannt vor der Tastatur zu sitzen, macht man es sich im Sessel bequem, hält die Maus in der Hand und klickt mehr oder weniger häufig, um verschiedene Aktionen auszuführen - selten wurde das Thema Leichtathletik so langweilig und lieblos umgesetzt. Das gilt auch für die Grafik: die durchtrainierten Kraftmenschen bewegen sich weder realistisch noch geschmeidig über die Tartanbahn, so daß sich nervenzerfetzende Wettkampfstimmung nicht so recht einstellen mag. Auch die Videosequenzen, in denen Daley Thompson seine Lebensgeschichte erzählt und eigentlich eher überflüssige Tips gibt, können da nicht mehr viel retten.

Oliver Menne ■

Statement



Daley Thompsons olympischer Zehnkampf kann in keiner Disziplin überzeugen - leider muß das so hart formuliert werden. Das anspruchslose Gameplay (drei bis vier Mausklicks pro Disziplin sind einfach zu wenig) wird von der unspektakulären Grafik noch unterboten. Es drängt sich fast der Verdacht auf, daß bei der Entwicklung zu sehr der olympische Gedanke im Vordergrund stand. Ist Dabeisein wirklich alles?!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 480 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu acht Spieler an einem Rechner

RANKING

Sportspiel

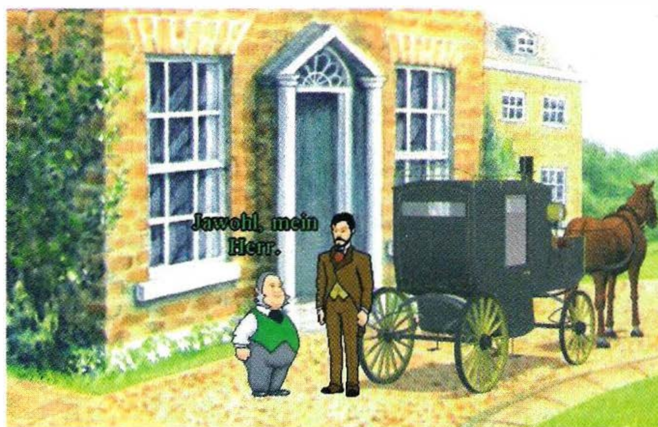
Grafik	20%
Sound	20%
Handling	70%
Spielspaß	19%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interact. Magic
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Nach chronischen 60-Prozentern wie Innocent Until Caught und Orion Conspiracy peilt das englische Label Divide By Zero mit The Gene Machine neue persönliche Bestmarken an. Wir haben die komplett deutsche Version dieses klassischen Point & Klick-Adventures durchgespielt.

The Gene Machine

Buy British



Drei Grafik-Techniken in einem einzigen Adventure: Aquarell-Illustrationen, traditionell animierte Personen und 3D-Rendergrafik (Kutsche).



Die Übersichts-Karte der Londoner City erlaubt dem Spieler die direkte Anwahl aller Locations.



Nicht nur in dieser Kneipe wimmelt es von halbseidenen Ganoven.

Das viktorianische Zeitalter besteht in diesem Fall aus rund 100 meist scrollenden Locations, die die Kulisse für eine turbulente Story à la Jules Vernes „Reise um die Erde in 80 Tagen" abgeben. Piers Fanshawe, ein ebenso eingebildeter wie geiziger britischer Gentleman und Abenteurer, wird bei seiner Ankunft in London von einer sprechenden Katze auf Doktor Dinsey hingewiesen, der auf einer einsamen Insel wahnwitzige Gen-Manipulationen vornimmt. Zusammen mit Butler Mossop reist Fanshawe kreuz und quer durch London, treibt sich mal in zwielichtigen Bezirken, mal im Buckingham-Palast herum und chartert schließlich ein Schiff, das ihn nach LucasArts-kompatiblen Zwischenstopps (Karibik-Insel, Atlantis, Nordpol) auf die Insel des verrückten Doktors bringt, der dort an einer riesigen Mutanten-Armee bastelt.

The Empire Strikes Back

Von anderen Grafik-Adventures hebt sich The Gene Machine durch die einzigartige Grafik ab, die handgemalte Aquarell-Hintergründe mit zeichentrickartigen Figuren-Animationen eines Ex-Disney-Mitarbeiters und gerenderten Sequenzen (z. B. eine Pferdekutsche oder eine Mondrakete) verknüpft - eine mutige Mischung, aber mit deutlich weniger Appeal als ein farbenprächtiges Spektakel wie Baphomets Fluch. Als ausgesprochen „englisches" Spiel ist The Gene Machine natürlich mit entsprechendem „Humor" gesegnet. Zynisch, respektlos, manchmal etwas frivol - quasi die Harald-Schmidt-Show unter den Adventures: jede Menge zündende Gags (übrigens aus der Feder echter Comedy-Autoren) wechseln sich ab mit vereinzelten Rohrkrepierern. Die gut besetzte und sorgfältig synchronisierte Stereo-Sprachausgabe rundet dieses Schmuckstück ab.

Petra Maueröder ■

Statement



„Bestes Divide by Zero-Adventure aller Zeiten" - nicht das rühmlichste Prädikat, aber trotzdem: Respekt! Gut, in den Multiple-choice-Dialogen wird zuviel gelabert und die Grafik kommt einen Tick zu extravagant daher, aber der Humor hat genau den richtigen Biß. Puzzle-Dichte, -Schwierigkeitsgrad und -Logik sind bis auf einige Ausrutscher ebenfalls zufriedenstellend. Alles in allem nicht überragend, aber durchaus empfehlenswert.



Das umfangreiche Inventory zeigt Gegenstände als Icons an und nimmt zeitweise mehr als die Hälfte des Bildschirms ein.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 11 MB	General Midi ●
CD 429 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	75%
Sound	75%
Handling	80%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Striker 96

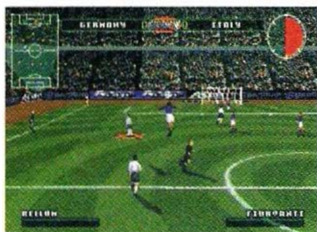
Der Held, der hält...

Zum Start der neuen Bundesligasaison gilt das Augenmerk der Spielergemeinde wieder den Fußballsimulationen. Acclaim, ab sofort mit Striker 96 in diesem Genre vertreten, macht jedoch nicht den Kampf um Auf- und Abstieg in den Ligen zum Thema, sondern läßt zahlreiche Nationalmannschaften um einen Cup antreten.



Im Gegensatz zu den meisten anderen Fußballspielen ist bei Striker 96 der Torwart durchaus in der Lage, gefährliche Torschüsse zu halten.

Anstatt den Gegner mit übertrieben vielen Schußvarianten und einer überbelegten Tastatur zu verwirren, setzt Striker 96 ganz auf Schlichtheit: Feldspieler über den Rasen steuern, Paß und Torschuß in beliebiger Stärke - nach Acclaims Meinung reicht dies für ein kurzweiliges Fußballspiel völlig aus. Auch der Rechner wird nicht mit übertrieben realistisch animierten Spielfiguren oder Shadingeffekten überfordert - und hier sind wir auch schon bei dem größten Mangel des Spiels angelangt: obwohl Spieler und Ball Schatten werfen, das Spielfeld realitätsgetreu verzerrt ist und die Kameraführung stets alle relevanten Bereiche des Spielfelds zeigt, fehlt ein Gefühl für die räumliche Tiefe. Da stellt man seinen Spieler schon mal ein paar Meter neben die Flugbahn der Lederkugel, rutscht bei einem Tacklingversuch am Gegner vorbei oder spielt dem gegnerischen Torwart direkt in die Arme. Solche Fehleinschätzungen lassen sich aber schnell wieder wettmachen, da der Computer dem menschlichen Gegenspieler stets eine faire Chance läßt. Dank der einfachen Steuerung sind Traumkombinationen einfach zu bewerkstelligen, der Torwart hält, was sein Name verspricht, und auch im Mehrspielermodus zeigt sich, daß der Computer die Spieler entsprechend der vorher eingestellten Strategie vernünftig positioniert.


Die Mitspieler werden meist gut positioniert, Pässe ins Leere sind eher eine Seltenheit.


Leider hat man trotz des Schattenwurfs kaum eine räumliche Vorstellung des Spielfelds.

Für Actionliebhaber

Für Atmosphäre sorgen die Einspielsequenzen zu Beginn eines Spiels, die Sprachausgabe kann dazu hingegen leider nur wenig beitragen. Zu selten und zu eintönig sind die Kommentare, die das Spielgeschehen begleiten, richtige Fehlkommentare sind dafür eher selten. Eine interessante Option kann Striker 96 mit dem Hallenspiel bieten, in dem zwei Mannschaften mit jeweils fünf Spielern auf Parkett gegeneinander antreten. Auch unterschiedliche Wetterbedingungen und drei Turniermodi zeigen, daß sich die Programmierer eingehend mit dem „Drumherum" des Spiels beschäftigt haben. Zwar kann Striker 96 auch mit technischen Finessen wie „After-Touch-Control" und „One-Touch-Passing" aufwarten, das schnelle Spiel läßt deren Einsatz jedoch nur selten zu; dies macht Striker 96 zu einem Actionspiel unter den Fußballsimulationen.

Harald Wagner ■

Statement



Wer hardwareintensive und funktionsüberladene Simulationen wie Electronic Arts FIFA Soccer 96 nicht schätzt, kann mit Striker 96 das genaue Gegenteil erhalten. Schnelle Action, einfache und wirkungsvolle Steuerung, faire Zweikämpfe und darüber hinaus interessante Modi machen Acclaims Spiel zu einem Highlight unter den actionorientierten Sportspielen. Auf Dauer kann die Software jedoch längst nicht so gut motivieren.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 7 MB	General Midi
CD 127 MB	Audio

REQUIRED
486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel

Grafik	65%
Sound	50%
Handling	75%
Spielspaß	**69%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 110,-
CD-Advantage	ausreichend

Robert E. Lee: Civil War General

Staatsaffäre

Keine PC Games ohne Hexagon-Strategiespiel rund um den Amerikanischen Bürgerkrieg. Damit sich an dieser Situation auch ja nix ändert, verwirrt Sierra die ohnehin schon unschlüssige Käuferschaft mit einer weiteren Alternative: Robert E. Lee: Civil War General.

General Robert E. Lee, eine der berühmtesten und tragischsten Gestalten der blutigen Auseinandersetzung im vorigen Jahrhundert, steht Pate für dieses klassische Einheiten-Verschieben auf Hexfeldern. Praktisch alle „wichtigen" Schlachten stehen im Rahmen der Kampagne auf dem Programm; Antietam, Gettysburg, Fredericksburg, Chancellorsville, Manassas usw. können - wahlweise als Nord- oder Südstaatler - auch einzeln ausgefochten werden. Großartige Neuerungen bei Steuerung oder Spielverlauf darf man nicht erwarten: ein Klick auf entsprechende Icons informiert mittels der üblichen Punktwerte über die Moral der Truppe, die Art des Terrains, die gegenwärtige Formation und den allgemeinen Gesundheitszustand. Vier verschiedene Einheiten-Typen (Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Wachposten) unterstehen Ihrem Regiment.

Statement

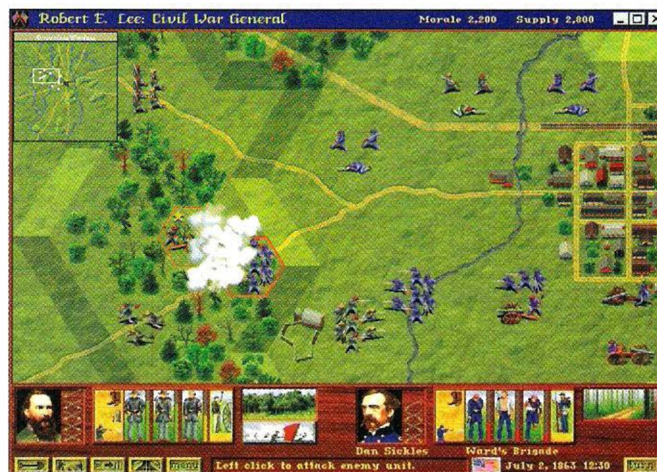


Wenn sich Spiele eines bestimmten Genres nur noch in Nuancen unterscheiden, können Sie bei der Kaufentscheidung eigentlich auch gleich zu einem Würfel Ihrer Wahl greifen. Die haarspaltenden Unterschiede zur „Großen Schlacht um Gettysburg" von empire: Grafisch schlichter und mit weniger Tiefgang, dafür etwas einsteigerfreundlicher und hinsichtlich der angebotenen Schlachten umfassender.

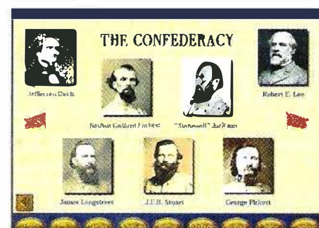
Information at your fingertips

Auch Civil War General kommt nicht ohne die branchenüblichen Videosequenzen und eine Multimedia-History-Infotainment-Abteilung aus, wobei letztere zumindest schön aufbereitet wurde. Die Spielfeld-Grafik besticht dagegen in erster Linie durch ihre Zweckmäßigkeit; das Thema „Animation" erschöpft sich mit den Bewegungen der Units von einem Sechseck zum anderen. Nervig: Höhere Auflösungen als 640 x 480 Bildpunkte werden nicht unterstützt, das Scrolling (Bugsieren des Mauscursors an den jeweiligen Bildschirmrand) ist mehr als umständlich, und das Gelände kann zwecks besserer Übersicht nicht gezoomt werden.

Petra Maueröder ■



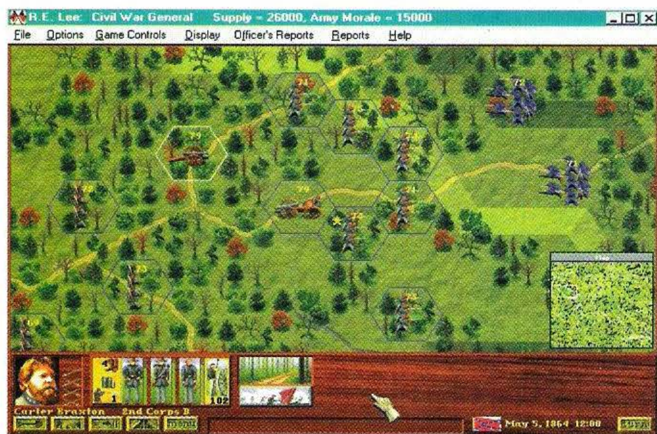
Kleine Rauchwölkchen signalisieren auch dem Laien: Oha, hier wird gekämpft! Die Art der beteiligten Einheiten ist auf Anhieb erkennbar.



Der schön gestaltete Infotainment-Teil klärt über die geschichtlichen Hintergründe des Krieges auf.



Kurze AVI-Videos demonstrieren anschaulich das Kampfgeschehen.



Im Wald und im unwegsamen Gelände gelten erschwerte Bedingungen. Beispielsweise ermüden die Soldaten wesentlich schneller als gewöhnlich.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick ●
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 11 MB	General Midi ●
CD 237 MB	Audio

REQUIRED
486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (2 Spieler)

RANKING

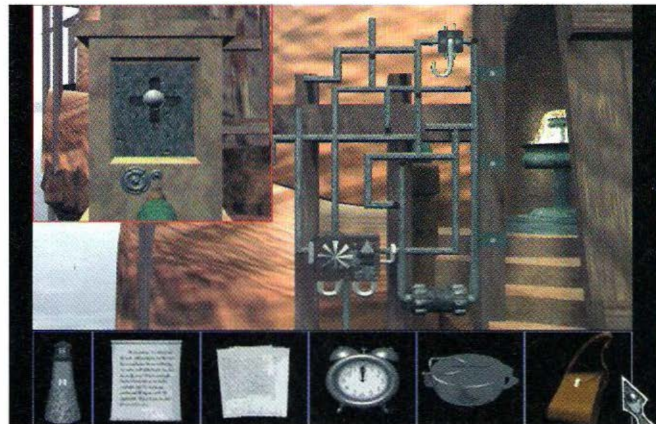
Strategie

Grafik	50%
Sound	55%
Handling	45%
Spielspaß	**59%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Wenn schon die beschauliche Command & Conquer-Welt fast komplett aus 3D Studio-Grafiken und -Animationen besteht, warum nutzt man das nicht auch für ein Adventure? Genau das haben sich einige Sierra-Designer gedacht und dieses Konzept bei Lighthouse konsequent durchgezogen.

Lighthouse
Worlds Apart



Solche Apparaturen gibt es zu Dutzenden in Lighthouse. In diesem Beispiel muß ein Haken mit dem Hebel durch das Labyrinth manövriert werden.



Mit Pfeilen gibt man die einzuschlagende Richtung vor und tastet sich etappenweise durch die Wohnung.



Eine Kindesentführung bildet den Ausgangspunkt Ihrer Unternehmung.

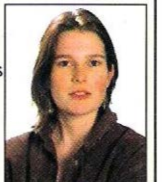
Wenn Sie mir eine Nachricht hinterlassen möchten, sprechen Sie bitte nach dem Piepston - Piiiiiep! Selbiges hat der im benachbarten Leuchtturm hausende Professor dann auch getan und auf Ihrem Anrufbeantworter einen Hilferuf hinterlassen. Die Stille bei Ihrem Eintreffen an seinem Haus ist trügerisch, denn kurz darauf kidnappt eine seltsame Gestalt des Wissenschaftlers Töchterlein und macht sich mit ihm durch eine Art „Stargate" aus dem Staub - und zwar in eine andere Dimension. Der Rest ist für Kenner der Broderbund-Knobelei Myst Routine: Man schraubt in einem surrealen Universum an obskuren Maschinen herum, tippt munter Zahlencodes ein, knackt Türschlösser, verschiebt da ein Hebelchen, rückt dort einen Stein zur Seite und hortet allerlei nützlichen Plunder im Inventory. Story-bedingt ist Lighthouse ein ziemlich einsamer Trip durch die Adventure-Welt; gelegentlich würde man sich dann doch einige tröstende Worte via Multiple-choice-Gespräch wünschen.

Klassen-Unterschiede

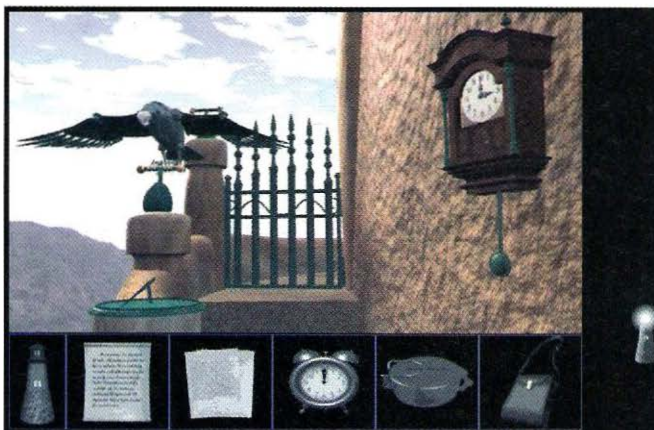
Weshalb erreicht Lighthouse nicht das Kaliber eines Myst oder des atmosphärisch vergleichbaren Zork: Nemesis? Zum einen wegen der zwar mannigfaltigen, aber oft mittelmäßig gerenderten 3D-Umgebung, die auf den Betrachter nicht „echt" wirkt, sondern recht schlicht und immer irgendwie künstlich. Das ist sicherlich abhängig vom subjektiven Empfinden des Spielers. Objektiv nachprüfbar ist hingegen die qualvolle Steuerung: Wer einen Gegenstand nicht auf den Pixel genau trifft, wird an Lighthouse schier verzweifeln. Utensilien sind grundsätzlich unauffällig in der Kulisse versteckt, in keinster Weise gekennzeichnet und werden daher erfahrungsgemäß nur durch Zufall entlarvt. Eigentliches Highlight des Spiels: Der wunderbare Hintergrund-Soundtrack im Stil von John Williams.

Petra Maueröder ■

Statement



Praktisch jede Grafik, jede Animation, jedes Puzzle scheint uns sagen zu wollen: „Hilfe, mein Programmierer hat zu lange Myst gespielt!" Durchschnittliches Imitat hin oder her: Lighthouse ist ganz schön umfangreich, hat ein stimmiges Flair und gute Musik, leidet aber unter einigen verwegenen Rätseln und der nervtötenden Suche nach anklickbaren Objekten.



Diese mechanischen „Vögel" spielen eine bedeutende Rolle bei der Klärung der mysteriösen Vorgänge rund um den Leuchtturm.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 11 MB	General Midi ●
CD 1154 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	70%
Sound	75%
Handling	45%
Spielspaß	53%

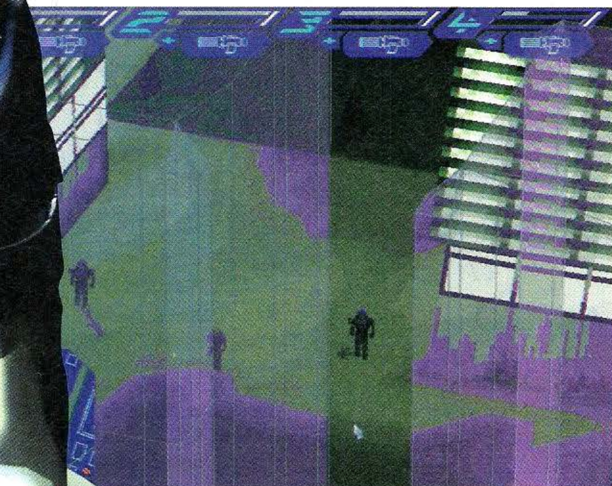
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Syndicate Wars

Mission: Im

Im Syndikat wird's delikat: Für den Nachfolger des hochgradig populären und erfolgreichen Strategie-Klassikers ließ sich Bullfrog über drei Jahre Zeit. Jetzt wissen wir, warum: Die neuentwickelte 360°-Grafik-Engine ist ein wahrer Alptraum für Hersteller herkömmlicher 3D-Action-Adventures...und für alle Mitglieder des Mein-guter-alter-486er-tut's-doch-noch-Clubs.

Wir beginnen diese Besprechung mit einer ernstgemeinten Warnung: Syndicate Wars ist garantiert KEIN Spiel für die ganze Familie, auch wenn die deutsche Version (wie schon im Falle von Command & Conquer) drastisch entschärft wurde. Wem das Stichwort „Blade Runner" ein anerkennendes Zungenschnalzen entlockt, darf sich zur Zielgruppe gezählt fühlen. Angesiedelt ist das Spiel in furchteinflößend realistisch wirkenden, pulsierenden Großstädten der Zukunft. Dort ist es zwar grundsätzlich stockdunkel, das spärliche Licht der Straßenlampen zeigt dennoch sehr detailliert die grausame Wirklichkeit: amoklaufende Fanatiker veranstalten Massaker unter Zivilisten, Minen und Bomben detonieren, Nervengas wuchert aus Seitenstraßen, Hochhäuser stürzen in sich zusammen - Zeit, daß hier mal jemand regulierend eingreift! Storymäßig knüpft Syndicate Wars an die Zusatz-Disk „American Revolt" an, als man im Auftrag eines der sogenannten „Syndikate" an der Ergreifung der Weltherrschaft beteiligt war. Diesmal dürfen Sie sich zwischen dem EuroCorp-Syndikat und der rivalisierenden, technologisch sehr weit fortgeschrittenen „Church of the New Epoch" entscheiden. In beiden Fällen kontrollieren Sie jeweils vier Cyborg-ähnliche Agenten, die mißliebige Kontrahenten aus dem Weg räumen, Wissenschaftler von der guten Sache „überzeugen" (für diesen Zweck gibt's den bekannten „Überzeug-Strahler"), VIPs eskortieren, wichtige Unterlagen stibitzen oder einfach nur in einer gegnerverseuchten Gegend ums Überleben kämpfen. 23 (Syndikat) bzw. 26 (Sekte) Missionen, zum Teil untergliedert in zwei bis drei Unter-Aufträge, warten auf ihre Bewältigung. Wem es nach einem „Deathmatch" im Netzwerk oder über's Modem gelüstet, der hat die Auswahl unter 15 weiteren Locations.

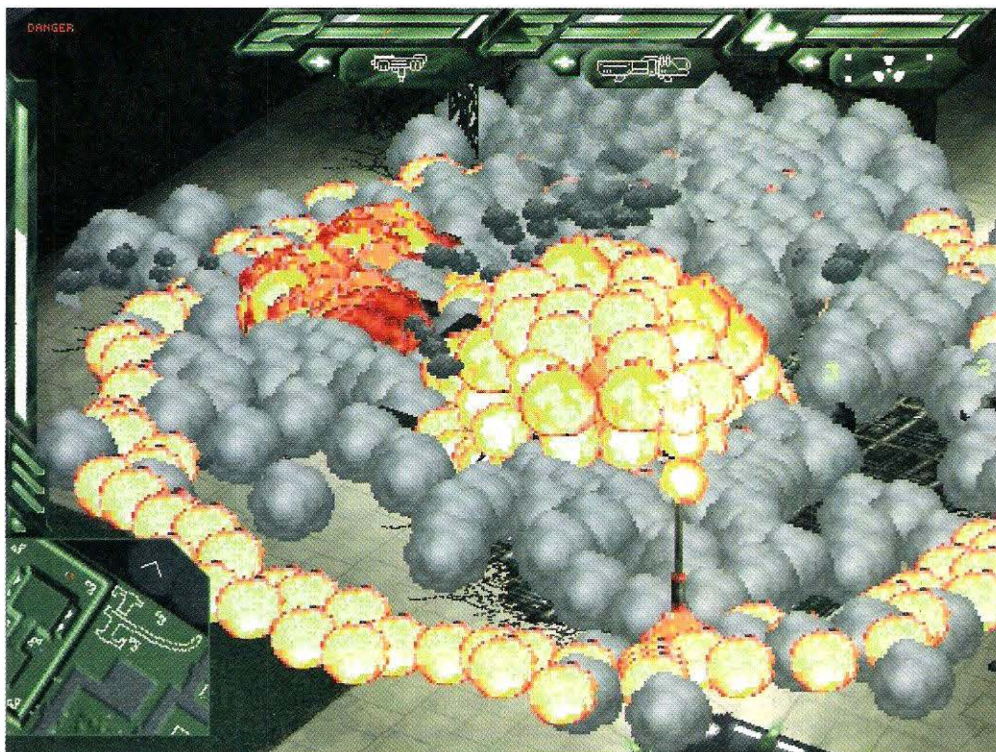


Auf Wunsch können sichtverdeckende Gebäude transparent angezeigt werden.

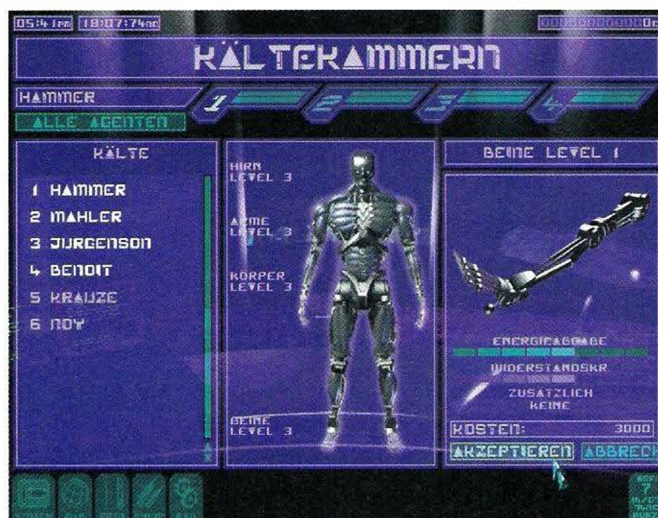
Nacht-Wächter

Syndicate Wars ist eine raffinierte Synthese aus Action-Adventure und Strategie-Spiel. Action-Adventure deshalb, weil Sie Ihre Söldner durch eine 3D-Welt lotsen und bei Gefechten mit Polizei und Gegnern in Echtzeit via Fadenkreuz intervenieren. Gleichzeitig haben wir es mit einem Strategiespiel zu tun, da ohne sorgfältige Planung und opti-

possible


Atombomben und andere Mißgeschicke: Selten zuvor sind Pixel-Gebäude so „schön" explodiert.

males Equipment jeder Auftrag zum Himmelfahrtskommando wird. Per E-Mail erhalten Sie präzise Instruktionen über Einsätze in Metropolen wie Singapur, New York, Rom oder Syndey. Anschließend statten Sie Ihr Team angemessen aus - mit Schußwaffen, Raketenwerfern, Minen, Bomben und was man sonst noch so braucht. Sollte was vom Budget übrigbleiben, können Sie in die Forschung investieren und den Jungs leistungsfähigere Körperteile (Arme, Beine, Brustkorb, Gehirn) zuteilen. Auch für die Entwicklung neuer Waffensysteme lohnt es sich, Gelder bereitzustellen. Finanziert wird das alles durch erfolgreich abgeschlossene Missionen, die meist aus mehreren Teilaufgaben bestehen. Die Spezialität von Syndicate: Ihre ferngelenkten Mitarbeiter können sowohl einzeln agieren als auch zu einem Duo, Trio oder Quartett zusammengefaßt werden. „Getrennt marschieren, vereint schlagen" ist hin und wieder ratsamer als die dauerhafte Grüppchenbildung. Geht neben Ihrem Trupp eine Atombombe hoch, nützt nämlich auch das verschworenste Ensemble nichts. Vor allem bei massivem Gegner-Aufkommen macht sich die bewährte Syndicate-Steuerung

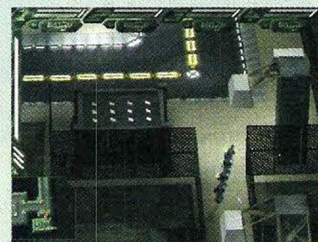


Beine der Stufe 2 oder 3 machen Ihre Agenten zu blitzschnellen Sprintern.



Mit einem ausführlichen Briefing werden Sie auf Ihren Einsatz vorbereitet.


In einem Hinterhof wird die Gruppe abgesetzt. Nachdem jeder Agent mit einer Maschinenkanone ausgestattet wurde, setzt sich der Trupp in Bewegung.


Auf dem Radar links unten erkennt man Feinde anhand der roten Punkte.

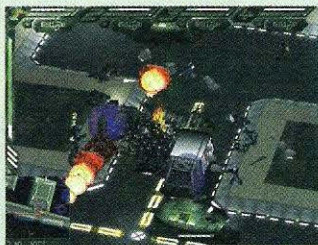

Gegen vier Maschinenkanonen hat der Einzelkämpfer keine Chance. Neben den Opfern finden wir zwei erstklassige Fernwaffen, mit denen Personen auch aus großer Entfernung bereits mit einem einzigen Schuß getroffen werden können.


Das Radar meldet: Auf der Rückseite einer Lagerhalle „parkt" ein herrenloses Fahrzeug, das umgehend beschlagnahmt wird. Damit düst man nun zum Einsatzort am anderen Ende der Stadt.

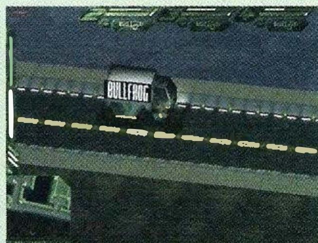




Ein vorauseilender Blick zeigt: Der zu entführende Panzerwagen mit dem Bullfrog-Schriftzug wird streng bewacht.



Bei der Ankunft wird der Wagen sofort unter Beschuß genommen. Gerade noch rechtzeitig vor der Explosion des Raumgleiters können unsere Agenten das Fahrzeug verlassen.

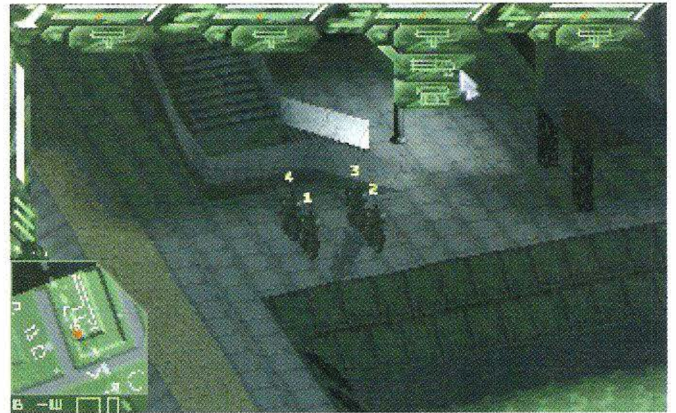


Die Flucht erfolgt mit dem beschlagnahmten Panzerwagen.

bezahlt: Die linke Maustaste dirigiert die Herrschaften von einem Ort zum anderen oder läßt sie in Fahrzeuge einsteigen, die rechte ist für das Plazieren von Bomben und den Einsatz der Waffen reserviert.

Mittendrin statt nur dabei

Liebe Leser, dies ist ein historischer Augenblick. Erstmals läßt sich eine komplexe, isometrische Spielumgebung stufenlos drehen und so aus allen Richtungen einsehen. Alle artverwandten Programme beschränken sich entweder auf eine starre Ansicht der Spiel-Umgebung (Little Big Adventure, Crusader und demnächst Diablo) oder wechseln selbsttätig die Perspektive (Ecstatica, Alone in the Dark, Time Commando). Ganz anders Syndicate Wars, das diesen Vorteil gezielt ausnutzt: Man kann jede beliebige Stelle einer Gegend aus der jeweils günstigsten Position betrachten, indem man sich heranzoomt und dann den Bildausschnitt entsprechend justiert. Damit kommen die Details der teilweise riesigen Stadtbezirke erst so richtig zur Geltung: Treppen, Rampen, Brücken, Fabrik-Anlagen, Parkplätze, Geschäfte, Straßenlaternen





Im Vergleich: Der SVGA-Modus (Bild unten) zeigt stets exakt denselben Bildausschnitt wie das VGA-Bild (Bild oben). Zusätzliche Übersichtlichkeit bringt die höhere Auflösung nicht.

und Bürogebäude mit funktionierenden Leuchtreklamen verteilen sich auf mehreren Ebenen über das Gebiet. Hinzu kommen Fahrzeuge, die über die Highways schweben, und Hunderte von umherwuselnden Passanten, die hin und wieder Opfer eines unangemeldeten Schußwechsels zweier Parteien werden. Und das ist noch nicht alles: Wenn beispielsweise MG-Salven im Wasser landen, spritzen kleine Fontänen hoch. Bei den gigantischen Explosionen (mit

Alle Waffen im Überblick


Atomgranate


Elektrokeule


Fernwaffe


Flammenwerfer


Gravitationskanone


Ionenmine


K.o.-Gas


Maschinenkanone


Maschinenpistole


Plasmalanze


Psychogas


Pulslaser


Raketenwerfer


Satellitenregen


Sprengstoff


Stasisschild


Trenner


Überzeuger Beta


Überzeug-Strahler


Vampirette

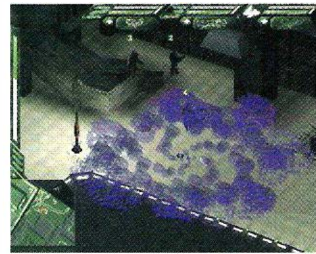

ZR-Tron

dem richtigen Werkzeug können Sie ganze Straßenzüge dem Erdboden gleichmachen) werden Fassadenteile durch die Luft geschleudert, Rauchschwaden verdecken die Sicht, und die Wucht der Detonation schleudert Personen in unmittelbarer Nähe zu Boden. Verantwortlich für all diese optischen Spielereien sind primär die bekannten Magic Carpet-Algorithmen - unglaublich, was man damit alles anstellen kann.

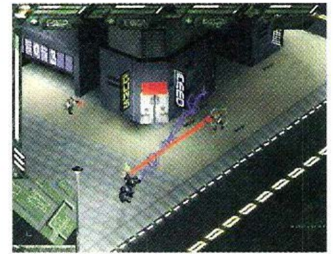
Licht ins Dunkel

Konzeptionell hat sich seit 1993 verhältnismäßig wenig geändert - das kann man sowohl positiv als auch negativ sehen. Die einzelnen Karten sind nach wie vor höllisch komplex, die „Waypoints" zahlreich, und der Schwierigkeitsgrad steigt rapide an. Das ist deshalb so heikel, weil während eines laufenden Einsatzes nicht gespeichert werden darf; nur zwischen den Missionen können Spielstände angelegt werden. Sie ahnen bereits, was das bedeutet: Dutzende von Anläufen, bis man wirklich den letzten Winkel jeder Karte kennt und die optimale Route auswendig abspult. Die konstant unzureichende Beleuchtung der Bezirke macht die Sache nicht unbedingt einfacher. Ebenfalls problematisch: Die gewaltigen Hardware-Anforderungen. Wir haben es ausprobiert: Wer ruckelfreies SVGA-Scrolling mit allen Details genießen möchte, braucht allen Ernstes einen Pentium 130 (besser P 166) mit möglichst 32 MB RAM. Wenn man gezwungen ist, auf die fixe, aber unattraktive VGA-Darstellung zurückzugreifen, sollte man einen geplanten Kauf von Syndicate Wars noch einmal überdenken.

Petra Maueröder ■



Wenn Sie eine Nervengas-Mine plazieren lassen, entweichen bläuliche Rauchschwaden, die sich im nahen Umkreis verteilen.



Der rote Strahl der Plasma-Lanze läßt einen Gegner förmlich „zerplatzen". Der blaue Blitz gehört zu einer Elektrokeule.



Alles eine Sache des Blickwinkels: Mit Syndicate Wars überwachen Sie ...



...die Vorgänge aus jeder nur erdenklichen Perspektive.

Statement



Wer Syndicate Wars gespielt hat, setzt in Zukunft nach 22 Uhr keinen Fuß mehr vor die Tür, läßt die Katze im Haus und verschanzt sich fingernägel-raspelnd hinterm Sofa - so eine irre Atmosphäre baut sich da auf. Prinzipiell ist das „neue" Syndicate ganz das alte und daher für die nicht gerade wenigen Fans des ersten Teils eine fast schon obligatorische Anschaffung. Der Syndicate-"Überzeug-Strahler" wirkt auf mich zwar immer noch, allerdings nicht mehr ganz so heftig wie vor drei Jahren. Was man zugestehen muß: Schon jetzt ist Bullfrogs neues „Baby" technisch eine Generation weiter als beispielsweise Origins gnadenloser Crusader. Zumindest in 640 x 480 Bildpunkten sieht die hochdetaillierte 3D-Grafik todschick aus, die Missionen präsentieren sich durchweg aufregend designt und die zusätzlichen Waffen (inklusive deren Inszenierung) sind einfach nur noch cool. Preis dieser 360°-Zukunftsvision: immens hohe Hardware-Voraussetzungen, relativ pixelige Figuren-Animationen (auch in SVGA) und sporadische Panik-Anfälle seitens des Spielers, wenn er hysterisch scrollend, zoomend und rotierend nach dem Verursocher einer MG-Salve sucht. Unser Fazit: Syndicate Wars - ein knallharter Action-Strategie-Hammer mit höchsten Anforderungen an Mensch und Maschine. Nur wenn Sie diesen Ansprüchen genügen, werden Sie mit einigen Wochen packender Unterhaltung auf hohem Niveau bedient. Ansonsten gibt es genügend Alternativen, die ebenfalls Strategie und Action in einem bieten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 72 MB	General Midi
CD 441 MB	Audio

REQUIRED
486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, 2 x 4 Spieler im Netzwerk

RANKING

Strategie/Action

Grafik	90%
Sound	70%
Handling	80%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Telstar, bekannt durch die Fußballsimulation Onside Soccer, versucht sich zur Abwechslung im Rennspielbereich. Mit SpeedRage hat man das mittlerweile überbesetzte Genre der Shoot&Race-Spiele um einen weiteren Titel reicher gemacht.

SpeedRage

Wüste Kämpfe



Treffer an Gegnern werden mit spektakulären Explosionen honoriert, die Fahrzeuge werden jedoch nicht zerstört, sondern nur gestoppt.



Das Bootsrennen mit seinen dunklen Farben ist nur schwer zu spielen.



Dank Splitscreen können zwei Spieler gleichzeitig an einem Rechner spielen.

Auf den ersten Blick scheint SpeedRage eine zeitgemäße Variante dieser durch Slipstream 5000 und Hi-Octane bekannten Rennspielgattung zu sein. Trotz der Standard-VGA-Grafik wirken die Fahrzeuge und die Hintergrundgrafik recht detailliert, die Steuerung spricht angenehm leicht an, und auch um unsinnige Features wie beispielsweise Gangschaltung oder Tankvolumen hat man sich nicht zu kümmern. Bei größerer Nähe werden die Gegenstände jedoch schnell pixelig, was vor allem bei der Fahrbahn schnell unangenehm auffällt. Da Straßenbelag und -begrenzungen kaum voneinander zu unterscheiden sind, wird SpeedRage schnell zum Reaktionsspiel. Wen dies nicht schreckt, erhält mit SpeedRage ein nettes Spiel für zwischendurch. Der Spieler kann sowohl einen Wüstenbuggy als auch ein Rennboot fahren, für jeden Fahrzeugtyp sind zehn Rennstrecken vorhanden.

Für Multiplayer-Puristen

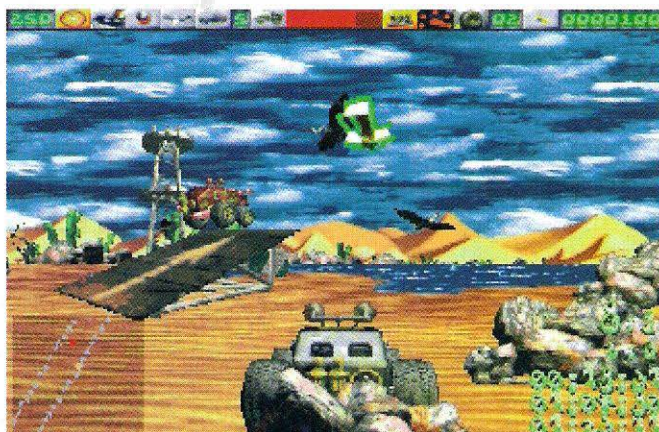
Auf den Strecken sind diverse Power-Ups verteilt, die die Höchstgeschwindigkeit erhöhen, die Bodenhaftung verbessern, die Schäden minimieren etc. Darüber hinaus versorgen sie den Spieler mit allerlei Waffen. Insgesamt sechs Waffensysteme, von der Öllache über Infrarotraketen bis hin zur Dreifach-Granate, findet der Spieler alles, was das Herz begehrt. Es gibt vier Spielmodi: Einzelzeitfahren, Rennen, das Kampfrennen „Rage" und „Havoc". Während die ersten beiden Modi Rennen im herkömmlichen Sinn darstellen, geht es beim Rage auch kämpferisch zur Sache. Das „Havoc" schließlich entspricht der „Bowl" in Destruction Derby, auf einer großen Fläche kommt es darauf an, möglichst lange den (ausschließlich menschlichen) Gegner in Schach zu halten.

Harald Wagner ■

Statement



SpeedRage ist ein angenehm simples, einfach zu bedienendes Spiel. Erstmals in der langen Geschichte dieses Genres sind die Waffen wirkungsvoll genug, um Rennen zu entscheiden, dennoch ist die Beherrschung des Fahrzeugs noch wichtig. Lediglich die grobkörnige Grafik läßt das Spiel an längst vergangene Tage erinnern und vergällt gehörig den Spielspaß.



Vereinzelte Sprungschanzen lockern die ansonsten eintönigen Strecken auf. Damit sich niemand verfährt, weist ein schwebender Pfeil den Weg.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 296 MB	Audio

REQUIRED
486DX/2-66, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2-66, 416 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
16 Spieler im Netzwerk, 4 Spieler per Modem

RANKING

Rennspiel

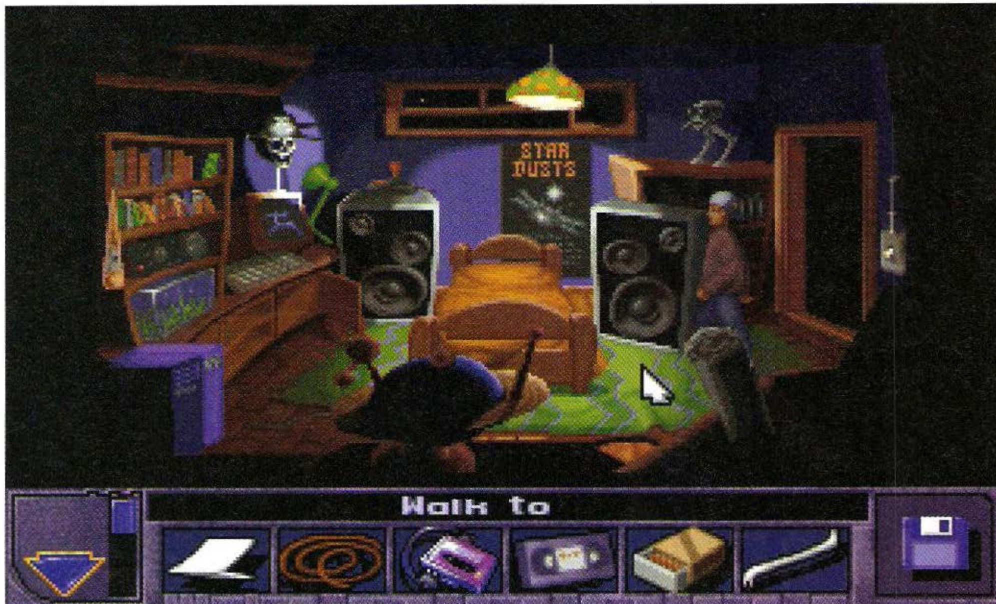
Grafik	45%
Sound	70%
Handling	80%
Spielspaß	**54%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar Elec. Studios
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Alien Incident

Halloween im All

Der Ruf nach „klassischen" Adventures blieb lange Zeit ungehört, doch nun und in den nächsten Monaten bricht eine wahre Flut solcher Spiele über den Rätselfreund herein. Auch GameTek versucht, sich mit einem phantasievollen Science-Fiction-Adventure zurückzumelden.



Nicht ganz aufgeräumt zeigt sich Bens Zimmer, erwartungsgemäß sind hier wichtige Gegenstände aufzutreiben.

Geister und Kobolde, wohin man blickt. Alle Welt ist auf der Straße und feiert Halloween. Nur ein verrückter Professor und sein Neffe nicht. Sie wollen eine neue Erfindung testen, den Wurmlocherzeuger. Nach zahlreichen Fehlschlägen droht auch dieser Versuch zu mißlingen: ein Blitz schlägt ein. Doch ein Loch im Himmel reißt auf und ein Lichtstrahl erscheint: die Maschine funktioniert tatsächlich. Am anderen Ende des Wurmlochs befindet sich gerade ein Raumschiff auf der Jagd; es wird plötzlich in das Wurmloch gesaugt und in die Nähe der Erde transportiert. Wenn er schon einmal da ist, hat der Raumschiffkommandant natürlich nicht Besseres zu tun, als die Erde zu erobern - doch vorher soll der für das Wurmloch verantwortliche Mensch nach dem Rückweg befragt werden. Also wird der Professor von den Schergen des Raumschiffkommandanten entführt und nach allen Regeln der Kunst gefoltert. Sein Neffe Ben, Zeuge der Entführung, kann diesem Treiben natürlich nicht tatenlos zusehen und begibt sich auf den Weg, Onkel und Erde zu retten. Hier übernimmt der Spieler die Steuerung von Ben. In der uralten Villa des Professors warten versteckte Räume darauf, von Ben erforscht zu werden, ausgestopfte Eulen wollen eine gehaltvolle Konversation führen und einige Aliens brennen darauf, auch noch Ben zu entführen. Auffälligstes Merkmal von Alien Incident ist das schlichte Benutzerinterface: anstelle einer Verbleiste oder Kontextmenüs gibt es lediglich den Mausklick



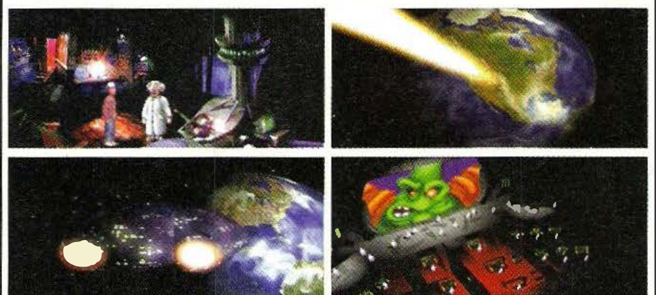
Gar fürchterliche Horrorqualen muß der Professor an Bord des Raumschiffs erdulden. Der geschwätzige Gelehrte ist ein dankbares Opfer.

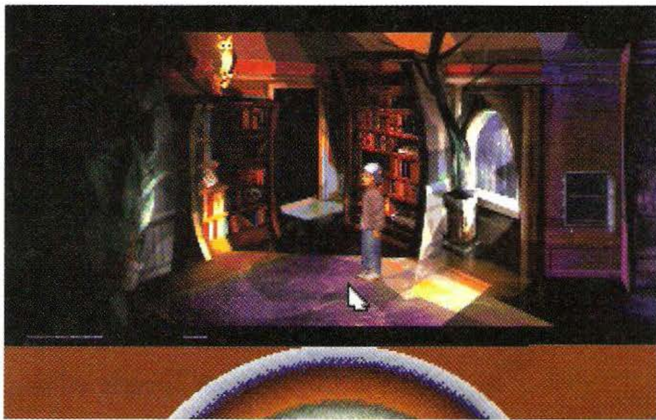


Keine Halloweengestalten: bei diesen telefonierenden Geistern handelt es sich um die Schergen des grausamen Raumschiffkommandanten.

Die Story

Der Professor und sein Neffe testen zu Halloween den Wurmlocherzeuger. Der Versuch klappt: ein Lichtstrahl ergießt sich ins All, ein Wurmloch entsteht. Bedauerlicherweise befand sich auf der anderen Seite des Wurmlochs ein Raumschiff, dessen Besatzung sich über den Sog ins Wurmloch und den Transport zur Erde gar nicht erfreut zeigt.





Die Eule Simon ist zwar ausgestopft, einer Unterhaltung ist sie dennoch nicht abgeneigt. Wertvolle Hinweise gibt sie leider nicht preis.



Der wichtigste Ort für echte Adventurer: die Küche, wo Hunger und Wissensdurst gestillt werden könnten - wäre nicht alles außer Betrieb.

zur Manipulation von Gegenständen. Ein bestimmter Gegenstand kann zwar angesehen, mitgenommen oder bewegt werden, welche Tätigkeit konkret angewendet wird, bestimmt jedoch das Programm. Damit das Spielen des Adventures nicht zu einem hirnlosen Herumgeklicke verkommt, befinden sich in jedem Bildschirm zahlreiche Objekte, die keine echte Aufgabe zu erfüllen haben und nicht manipuliert werden können. Würde man sich mit jedem dieser Objekte eingehend beschäftigen, könnte man das Spiel aus Zeitgründen niemals erfolgreich lösen.

Sammelleidenschaft

Ein großvolumiges Inventory läßt den Spieler alles einsammeln, was nicht niet- und nagelfest ist. Um eingesammelte Gegenstände bei Bedarf benutzen zu können, wird auch hier einfach das Inventarobjekt und anschließend das Zielobjekt angeklickt, das Programm entscheidet selbständig, wie es die beiden verknüpft. Die vielen Gegenstände, die sich mit der Zeit ansammeln, erscheinen auf den ersten Blick etwas skurril, sobald man jedoch ein bestimmtes Problem hat, weiß man sofort, was benötigt wird. Rätsel sind ausreichend vorhanden, auch wenn deren Schwierigkeitsgrad erfahrene Adventurer nur müde lächeln läßt. So mag es zwar logisch sein, für eine verschlossene Türe einen Schlüssel zu verwenden, herausfordernd ist dies (bei den zahlreichen vorhandenen Türen) jedoch nicht. Gleichzeitig erfreut die durchgängige Logik aber mit dem Verzicht auf völlig abgedrehte Programmiererphantasien, die so manchen Spieler zur Verzweiflung treiben und ihn letztendlich doch zum Klicke-alles-an-Spielmodus nötigen.

Hellseher

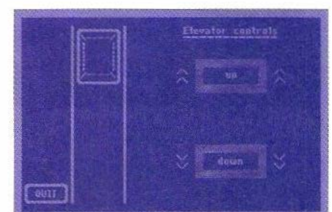
Sobald bestimmte Rätsel gelöst oder einzelne Örtlichkeiten besucht wurden, zeigen Videasequenzen den Fortgang der Geschichte. Meist werden Szenen auf dem Raumschiff gezeigt, in denen der Kommandant seinen geisterartig geformten Untertanen Befehle erteilt, aber auch die Folterqualen des Professors werden dem Spieler nicht vorenthalten: Die grausamste Folterqual ist in der Vorstellung der Außerirdischen das Kitzeln. Dennoch wird der Professor weich und gibt den Aliens (und damit dem Spieler) Hinweise auf eine Person, die Ben bei der Erfüllung seiner Aufgabe helfen könnte. Die Videosequenzen lassen vergessen, daß man ein altertümliches VGA-Adventure auf seinem Rechner hat. Durch Antialiasing und Rendering sind kaum einzelne Pixel wahrzunehmen, die Bewegungen sind flüssig, und die Klangwiedergabe rundet diese Sequenzen akustisch ab. Im eigentlichen Spiel ist davon wenig zu sehen: Um Pixel weniger sichtbar zu machen, griffen die Programmierer auf den „eleganten" Trick zurück, möglichst dunkle Farben zu verwenden. Dennoch wirken einzelne Objekte wie aufgeklebt, nur auf lichtstarken Monitoren ist Alien Incident überhaupt spielbar.

Harald Wagner ■

Statement



Die Story an sich ist zwar neu, zitiert aber ausgiebig aus älteren Adventures. Mit dem geringen Schwierigkeitsgrad und zahlreichen, meist gelungenen Witzen wendet sich Alien Incident vor allem an Adventure-Einsteiger. Die Grafik jedoch kann nicht überzeugen, und auch die fade Hintergrundmusik, nur aufgelockert von gelegentlichen Videosequenzen mit Sprachausgabe, zeigt, daß die Programmierer von Alien Incident nicht viel Aufwand und Liebe in das Produkt investiert haben. GameTek sollte sich ein Beispiel an Warners 3 Skulls of Toltecs oder Revolutions Baphomets Fluch nehmen - dort wird gezeigt, wie ein zeitgemäßes Adventure auszusehen hat.



Auch als versierter Programmierer macht sich der durchgeknallte Professor einen Namen: hier eine hochmoderne Aufzugsteuerung in originalem C64-Design.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 25 MB	General Midi
CD 130 MB	Audio

REQUIRED
386, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	40%
Handling	70%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GameTek
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft

Willkommen im Club: Bullfrog steigt mit der Mutanten-Simulation Gene Wars massiv ins Echtzeit-Strategie-Gewerbe ein - nicht gerade ein qualitativ unterbesetztes Genre. Das hört sich eigentlich nach genialen neuen Ideen, phänomenaler Grafik, herausragender Spielbarkeit und hoher Langzeit-Motivation an, oder? In der Theorie schon...

Gene Wars

Gen-iestreich?











In fünf Schritten zur eigenen Basis - inklusive Energie-Versorgung, Bagger und Photonen-Fänger.

Das Universal-Material GOOP scheint aus der Familie der Tiberium-Gewöchse zu stammen: Hat man es erstmal, kann man damit eine Menge verrückter Dinge anstellen. Dazu gehört die Herstellung von Bau- und Militär-Einheiten (in diesem Fall Mulis, Krabben, Vögel, Frösche und Dinos) und die Konstruktion verschiedenster Gebäude. In dieser Hinsicht ist Gene Wars nichts anderes als ein reichlich extraordinäres Command & Conquer. Vom heimatlichen Stützpunkt aus expandiert man durch den Bau diverser Anlagen, pflanzt und erntet nachwachsendes Material und erwehrt sich der massiv anrückenden, feindlichen Truppen. Ihnen stehen fünf frei wählbare „Spezialisten" zur Verfügung, die bei vorzeitigem Exitus bis zu einem gewissen Grad durch Kollegen ersetzt werden können.

Zucht & Ordnung

In der Welt von Gene Wars gibt es Botaniker, Ingenieure, Tierpfleger und Genetiker, die im Wettstreit gegen ein bis drei gegnerische Völker um die Gunst der Himmlinge buhlen. Die Himmlinge sind kleine, weiße Geister, die auf Schüsseln durch die Gegend sausen und regelmäßig nach dem Rechten schauen. Was die Kerle überhaupt nicht ausstehen können, sind Gewalt-Akte aller Art. Wenn Ihr Genetiker feindliche Kreaturen tötet statt betäubt, oder sich Ihr Ingenieur munter durch die feindliche Basis sprengt, werden die Jungs ernsthaft böse und röchen sich mit Bomben-Attentaten auf Ihrem Territorium. Legt der Botaniker hingegen Baum-Plantagen (ergibt Baumaterial und Futter) an, gibt´s Sympathie-Pluspunkte.

Das Interface





Jeden Tag eine gute Tat: Wenn die Himmlinge mit Ihnen zufrieden sind, plazieren sie zur Belohnung diese schwarzen Säulen (untere Bildmitte), mit denen sich Spezialisten oder Tiere gehörig „upgraden" lassen.

Die Genetiker wetzen über das Gelände, erforschen exotische Spezies und lassen diese dann im heimatlichen Labor „nachbauen". Der Zücht-Vorgang einer Kreatur als solcher ist gerade mal so aufregend wie das Produzieren eines C&C-Schützen. Man wählt aus, was man gerne hätte, klickt auf einen Button und Sekunden später spuckt das Riesen-Alien-Ei das gewünschte Wesen aus. Interessanter ist da schon die Möglichkeit, die verschiedenen Gattungen mittels Tierpfleger miteinander zu paaren. So entstehen beispielsweise Individuen, die die Flugfähigkeit eines Vogels mit der Widerstandsfähigkeit einer Krabbe kombinieren. Auch ein giftspuckendes, wild um sich schlagendes, schwimmfähiges Etwas stellt mit etwas Glück kein Problem dar. Durch diese Experimente bekommt das Programm erst den eigentlichen „Kick". Was macht Gene Wars trotzdem so unfair und frustrierend? Daß der Stützpunkt schon nach kürzester Zeit von gegnerischen Krabben-Terminatoren attackiert wird, während man selbst gerade mal das zweite Gebäude hochzieht? Daß die Auswahl eines einzelnen Wesens (egal, ob Spezialist oder Mutant) extrem problematisch



Mulis und daraus hervorgegangene Mutanten fällen selbsttätig Bäume und schleppen sie zur Recycling-Anlage.

Die wichtigsten Gebäude

Alle Bauten können ab bestimmten Levels von Ihren Ingenieuren upgedatet werden und verfügen so über eine höhere Lagerkapazität bzw. Leistungsfähigkeit. Dadurch können Sie z. B. widerstandsfähigere Mutanten züchten oder größere Mengen an Pflanzen-Material verarbeiten.

Gene-Pod



Ermöglicht das Ausbrüten von „reinrassigen" Wesen.

Kraftwerk



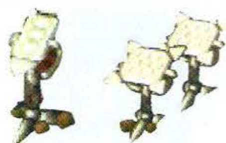
Versorgt alle Gebäude in Reichweite mit Energie

GOOP-Vat



Speichert überschüssiges GOOP in Tanks.

Photonen-Fänger



Absorbiert bestimmte Wellenlängen und wandelt sie in nutzbare Energie um.

Recycling-Anlage



Wandelt angeschleppte Pflanzen und obgestorbene Tiere in GOOP um.

Bagger



Grundlage jeder Basis. Extrahiert Mineralien aus dem Boden und wandelt sie in GOOP um.

Sägewerk



Gewinnt Zellulose aus Holz, mit dem man Gebäude upgraden kann. Dazu werden Krabben benötigt, die das Material an die Baustelle schaffen.

Die Spezialisten

Genetiker



- Untersucht fremde Lebensformen
- Betäubt oder tötet Kreaturen
- Heilt andere Team-Mitglieder

Tierpfleger



- Veranlaßt Tiere im „Einzugsgebiet" zur Paarung
- Stärkt Freß- und Kampfverhalten

Botaniker



- Erntet Pflanzen-Samen
- Analysiert unbekannte Gewächse
- Pflanzt neue Bäume

Ingenieur



- Errichtet Gebäude
- Repariert beschädigte Anlagen
- Führt Gebäude-Updates aus



So sieht also ein Himmling aus: Der putzige Außerirdische im Caspar-Look informiert sich regelmäßig über den Fortschritt der Bauaktivitäten.

ist, weil man wegen der herumwuselnden Exemplare ständig danebenklickt oder weil versehentlich noch ein anderes Objekt markiert ist? Nur selten hat man die nötige Ruhe, um Tiere gezielt zu analysieren, zu kreuzen und auf den Punkt genau einzusetzen. Wenn das Spiel ab Level 10 erst so richtig interessant wird (u. a. deshalb, weil wirkungsvolle Verteidigungs-Einrichtungen hinzukommen), hat der „gewöhnliche" Spieler vermutlich bereits entnervt aufgegeben. Dabei sieht Gene Wars gar nicht mal schlecht aus: die Grafik setzt sich aus einer isometrischen, hügeligen 3D-Landschaft, cartoon-artig animierten Spezialisten und winzigen, gerenderten Kreaturen zusammen. Einige nette Spezialeffekte aus dem Magic Carpet-Fundus reißen riesige Krater ins Gelände, lassen unerforschtes Gebiet sanft „wegfaden" oder beeinflussen beim Planieren eines Grundstücks die Höhenstufen der Umgebung.

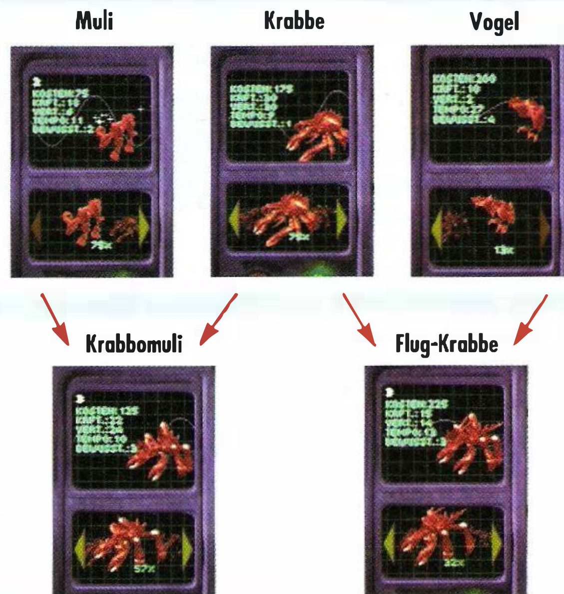
Plaudertaschen

Kein anderes Programm beendet langjährige Freundschaften und kollegiale Verhältnisse schneller und gründlicher als Gene Wars. Grund: die Sprachausgabe. Aber auch wer alleine spielt, sollte selbige tunlichst abschalten oder sich zumindest vorher erkundigen, ob die Krankenkasse für Spätfolgen aufkommt. Im Ernst: ununterbrochen (!) werden sinnige Statements wie „Dieses Fundament wird suuuuuper" (Ingenieur), „Wachst, meine Kleinen, wachst!" (Botaniker) oder „Man trrrrrritt mir zu nahe!" von quietschigen Fieps-Stimmchen zum besten gegeben. Wer immer noch nicht glauben mag, daß Computerspiele die Gewaltbereitschaft fördern, dem liefert Gene Wars den Gegenbeweis. Und noch eine interessante Beobachtung: Wer C&C als „richtiges" Strategiespiel verachtet, weil man den Gegner mit simplen Sandsack-Barrieren schlagen kann, wird mit Gene Wars erst recht seine Freude haben. Einfacher Trick: man sucht sofort nach Missions-Beginn den Startpunkt des Feindes, läßt den mitgebrachten Ingenieur ein paar Gebäude wegsprengen und siehe da, die gegnerischen Pappnasen stehen mangels Kapital rat- und totlos in der Gegend herum.

Petra Maueröder ■

Aus 2 mach 1

Der Tierpfleger läßt aus zwei verschiedenen Individuen eine neue Kreatur entstehen, die im Gene-Pod „industriell" vervielfältigt wird.



Statement



Dasselbe Drama wie bei Afterlife: Hersteller renommiert, Spielidee genial, Umsetzung bedenklich. Daß man Gene Wars noch gut einem Dutzend Levels halbwegs sympathisch findet, liegt zum einen an den spaßigen Mutationen, zum anderen an den hundertprozentigen Patentrezepten eines Echtzeit-Strategiespiels: Gebt dem Volk eine Basis zum Selberbauen, laßt die Gegend auskundschaften und motiviert die Leute durch ständig neue Einheiten und Gebäude! Aber warum funktioniert diese normalerweise abhängig machende Kombination nicht so recht bei Gene Wars? Zum Beispiel wegen des unausgegorenen, anfangs viel zu hohen Schwierigkeitsgrads, den wenig spektakulären Grafiken und dem sagenhaft unhandlichen Interface. Nicht zu vergessen die albernste Sprachausgabe aller Zeiten. Hohe Komplexität plus chaotische Rumklick-"Action" plus übermächtiger Gegner plus SimLife-artiges Hin- und Herkreuzen von allerlei Getier - ein bißchen viel auf einmal. Als elitäres Strategie-Spiel mit ansatzweise frischen, aber nicht konsequent genug umgesetzten Neuerungen geht es in Ordnung. Für ein Bullfrog-Spiel ist Gene Wars eine ziemliche Enttäuschung.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 74 MB	General Midi
CD 209 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (4 Spieler)

RANKING

Strategie

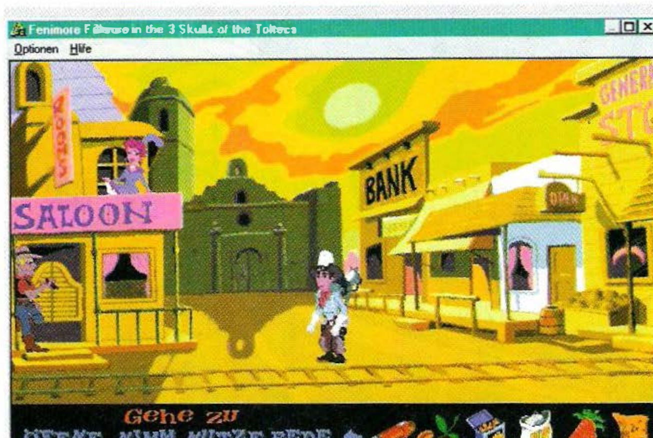
Grafik	80%
Sound	45%
Handling	55%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

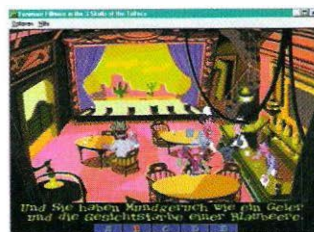
Da sind sie wieder, die klassischen Grafikadventures mit dem altbewährten LucasArts-Interface. Nachdem in den letzten Jahren zu befürchten war, daß Adventures der alten Schule zugunsten der sogenannten Interaktiven Spielfilme aussterben, erlebt dieses Genre eine neue Blüte.

3 Skulls of Toltecs

Westward Ho!



Ein Schlägertyp und eine Tänzerin - wen macht man als aufrechter Cowboy zuerst an? Als Fenimore Fillmore hat man jedoch wichtigere Aufgaben zu erledigen.



Stets ein Ort für offene Diskussionen und kühle Getränke: der Saloon.



Der Killer Dickson hat sich einen der drei Schädel unter den Nagel gerissen.

Fenimore Fillmore ist ein seltsamer Geselle. Obwohl wegen Desertation und Wegelagerei gesucht, nimmt der ständig lächelnde Held des Spiels dennoch die Suche nach drei goldenen Totenschädeln auf. Ein fahrender Quacksalber, nach einem Raubüberfall in Fillmores Armen verstorben, weihte den Cowboy in deren Geheimnis ein: hat man alle drei Schädel zusammen, weisen sie einem den Weg zu dem großen Schatz der Tolteken, einem mittelamerikanischen Indianerstamm. In der Zeit der mexikanischen Revolution befinden sich zahlreiche zwielichtige Gestalten in diesem Land, die alle gerne einen Teil des Schatzes beanspruchen würden. Ein gieriger Mönch, ein gemütlicher Revolutionär, ein nicht ganz aufrechter französischer Colonel und natürlich jede Menge Banditen und Indianer. Gegen jede dieser Parteien muß sich Fenimore Fillmore durchsetzen, wobei natürlich einige knackige Rätsel zu lösen sind.

Von Comiczeichnern für Cowboys

Bei 3 Skulls of Toltecs handelt es sich um ein reinrassiges Adventure, das mit über 60 Locations, 40 Personen und etwa 30 Spielstunden nicht zu den einfachsten seiner Art gehört. Damit man sich als Spieler nicht langweilt, wurde jeder der Charaktere mit skurrilen Eigenheiten versehen und wurden zahlreiche Humoreinlagen versteckt; in das Adventure wurde wirklich alles hineingepackt, was in einen guten Western gehört. Auch die Steuerung, die sich mit einer Verbleiste und der einfachen Maussteuerung am LucasArts-Vorbild orientiert, sorgt für wenig Frust, genauso wie die umfangreiche deutsche Sprachausgabe. Da Warner auf die Animateure von „Batman", „Die Feuersteins" oder „Feivel" zurückgreifen konnte, wirken die Grafiken entsprechend flüssig und zeichentrickartig.

Harald Wagner ■

Statement



Mit Bankraub, Gefängnisausbruch und Friedenspfeife ist 3 Skulls of Toltecs fast schon eine Karikatur des Westernfilms. Dennoch orientiert sich Warners Adventure wesentlich enger an klassischen Westernvorbildern als etwa Sierras Freddy Pharkas, das auch weniger Spieltiefe und Schwierigkeiten bieten konnte. 3 Skulls of Toltecs hat als erstes Adventure seit langem das Zeug zum Klassiker.



Atemberaubende Orte bekommt man in 3 Skulls of Toltecs zu sehen; hier ein von Franzosen besetztes Kapuzinerkloster, ehemals von Tolteken erbaut.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 350 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win95

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	77%
Sound	72%
Handling	80%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 95-
CD-Advantage	gut

Crusader: No Regret

Kanonenfutter











No Remorse - keine Reue! No Regret - kein Bedauern! Die Titel der beiden Crusader-Folgen sind sich so ähnlich, daß man sie schon fast verwechseln könnte. Ob das Zufall war? Wir meinen: Nein! Denn der zweite Teil des erfolgreichen Shoot ´em Ups gleicht seinem Vorgänger in den meisten Punkten so offensichtlich, daß man sich hüten muß, die beiden Spiele nicht durcheinanderzuwerfen.



Neben den üblichen Wachmännern und -droiden, die fast alle gleich aussehen, gibt es einige Sondercharaktere als Teil der Rahmenhandlung.



Im Prinzip läßt sich alles sprengen. Wer Lust hat, ein paar Frachtcontainer in die Luft zu jagen, hat völlig freie Hand - solange die Munition reicht.

Mit Crusader: No Remorse (Review in PC Games 12/95) hat Origin gegen Ende letzten Jahres einen überraschenden Hit gelandet. Die hohen Wertungen und guten Verkaufszahlen hatten ihre Ursache vor allem darin, daß Crusader endlich wieder ein bißchen Abwechslung in den 3D-Action-geplagten Vorweihnachtsmarkt brachte. Anstatt für ihr Actionspiel eine eigene, Quake-ähnliche 3D-Grafik zu klonen, steckte man lieber alle Kapazitäten in die Entwicklung einer isometrischen Grafik-Engine, die durch ihren außergewöhnlichen Detailreichtum begeistern konnte. Vor stehenden Hintergrundgrafiken steuerte man seinerzeit einen Helden in roter Rüstung durch gigantische Gebäudekomplexe und schoß einfach alles nieder, was sich bewegte. Daran hat sich im zweiten Teil nicht viel geändert: Nachdem die Ein-Mann-Armee namens „Silencer" die wichtigsten Schaltzentralen des korrupten „Konsortiums" lahmgelegt hat, geht es diesmal einer korrupten Organisation namens „Konsortium" an den Kragen (wie abwechslungsreich!). Nach wie vor gehört der Spieler einer Gruppe von Rebellen an, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die mächtige Organisation in ihren Grundfesten zu erschüttern. Das Spiel läuft in zehn aufeinanderfolgenden Episoden ab, die der Reihe nach bewältigt werden müssen. Zu Beginn der ersten Mission ist man diesmal wenigstens ordentlich bewaffnet: das Maschinengewehr der Marke RP-32 übertrifft die halbautomatische Pistole aus Teil 1 bereits um Längen an Feuerkraft und Schnelligkeit.

Eile mit Weile

Wer mit Crusader: No Remorse bereits vertraut ist, findet sich mit der Bedienung spielend zurecht: Immer noch stehen Joystick, Tastatur und Maus zur Auswahl. An unserer Empfehlung, eine Tastatur-/Maus-Kombination für die Steuerung des rotuniformierten Helden zu benutzen, hat sich dementsprechend auch nichts geändert. Insgesamt kann die Spielfigur 21 verschiedene Bewegungen durchführen, vom normalen Spazierschritt über seitliche Hechtrollen bis hin zu gewagten Sprüngen. Der Sinn dieser vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten liegt im Spielprinzip: man durchläuft die Räume nicht ballernd im Eiltempo, sondern muß sich stets besonnen vorantasten. Zahlreiche Fallen, Überwachungskameras und Selbstschußanlagen



Wegen der harten Gangart der BPjS wird Origin hier noch einiges entschärfen. Uns lag zum Test einstweilen leider nur die englische Version vor.

Regret vs. Remorse

Können Sie anhand der untenstehenden Bilder sagen, welchem Crusader-Teil diese jeweils entstammen? Wie Sie sehen, fällt das auch nach längerem Hinsehen nicht gerade leicht. Neben der Kameraperspektive und dem Outfit des Helden sind sogar die Anzeigen für Lebensenergie, Inventory und Bewaffnung absolut identisch. Der Eindruck, daß sehr viele Texturen 1:1 übernommen wurden, läßt sich nach einigen Stunden Spielzeit sogar noch bestätigen. Die Unterschiede zwischen Original und Fortsetzung bestehen vor allem aus besserer Bewaffnung, härteren Gegnern und schöner eingerichteten Räumen. Übrigens: Der Screenshot aus Crusader: No Remorse steht links.







Das Inventar der Mondbasis ist bedeutend reichhaltiger und abwechslungsreicher als im ersten Teil. Ansonsten hat sich grafisch nicht viel getan.



In den oberen Schwierigkeitsgraden ist Crusader: No Regret nur für solche Freaks geeignet, die Quake auf Stufe „Nightmare" als normal empfinden.

wollen überlistet, unterkrochen oder übersprungen werden. Wer allzu große Eile an den Tag legt, übersieht mitunter wichtige Bonusgegenstände (Medikits, Munition, Waffen) oder läuft arglos an Geheimräumen vorbei. Essentiell ist auch das Durchsuchen aller eliminierten Gegner, die als Munitionslieferant absolut unersetzlich sind. Der Puzzle-Anteil in Crusader ist beachtlich, sollte aber auch nicht überschätzt werden. Nach wie vor ist ein schneller Abzugsfinger nämlich das wichtigste, was der Spieler mitbringen sollte. Kaputtschießen läßt sich grundsätzlich alles, was am Bildschirm zu sehen ist. Nicht nur für die Hundertschaften von Gegnern und Wachrobotern, sondern auch für fast jede Art von Mobiliar wurden spektakuläre Explosionsszenen eingeplant. Da man in den leichteren Schwierigkeitsgraden über unbeschränkte Munition für die „Basis-Wumme" RP-32 verfügt, lohnt es sich auch durchaus, herumstehende Container, Möbelstücke und Elektrogeräte zu zerschießen. Nicht allein deswegen, weil die Explosionen so schön anzusehen sind, sondern auch, weil dies mitunter der einzige Weg ist, versteckte Räume freizulegen.

Im deftigsten Schwierigkeitsgrad („No Regret") funktioniert das sorglose Herumballern dann allerdings nicht mehr. Da hier die Ersatzmunition sehr spärlich über die Mondbasis verteilt ist, sollte man fast jeden Schuß für „bewegliche" Ziele aufsparen.

Gleicher Stil, wenig neue Features

Wie bereits erwähnt, ist die „leichteste" Waffe im ganzen Spiel das Maschinengewehr, das der Silencer von Anfang an mit sich herumträgt. Im Spielverlauf können elf weitere, verschieden starke Waffen erworben bzw. erbeutet werden. Von Plasmakanonen über Laserwaffen bis zum Granatwerfer ist alles dabei, was irgendwie als Vernichtungswerkzeug tauglich ist. Wer einen der weiträumigen Level erfolgreich durchlaufen und alle Missionsziele erfüllt hat (z. B. „Sabotieren Sie dies und jenes", „Gehen Sie zum Ausgang und eliminieren Sie alle Gegner" usw.), darf sich - wie im Vorgänger - in der geheimen Basis der Rebellen kurz erholen. Dort bekommt der Spieler seinen nächsten Auftrag, lernt aber auch einige andere Rebellen kennen. Zum Einsatz kommt hier ein Großteil des gefilmten Videomaterials. Die kleinen Verbesserungen an der Grafik-Engine, die Origin im Vorfeld angekündigt hat, gehen neben den neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen fast unter - an der detailverliebten SVGA-Grafik gab es ohnehin nicht viel zu verbessern.

Thomas Borovskis ■



Die Gegner-KI ist ziemlich schwach. Die „Dummheit" der Gegner wird durch Masse wettgemacht.

Statement



Die Ähnlichkeit zwischen Crusader: No Remorse und Crusader: No Regret sind so gravierend, daß es nicht leicht ist, hier ein Urteil zu fällen. Nun gut - die Grafik ist etwas bunter, die Bewaffnung wurde aufgestockt und die Puzzles sind ein wenig verzwickter. Von echten Innovationen kann aber nicht die Rede sein. Wer vom ersten Teil begeistert war und immer noch Lust auf das selbe Spiel hat, kann ungesehen zugreifen. Wer sich von einer Fortsetzung hingegen viele neue Anstöße erwartet, wird No Regret wahrscheinlich als „zu dünn" empfinden. Aus diesem Grunde ist eine Spielspaß-Wertung in der Nähe von 90% für diese Fortsetzung meiner Meinung nach nicht mehr tragbar.

SPECS & TECS

	VGA	Tastatur
●	SVGA	Maus ●
●	DOS/WIN 3.1	Joystick ●
	WIN 95	SoundBlaster ●
HD	65 MB	General Midi
CD	607 MB	Audio

REQUIRED
486DX2-66, 8 MB RAM, Local-Bus-Grafikkarte

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

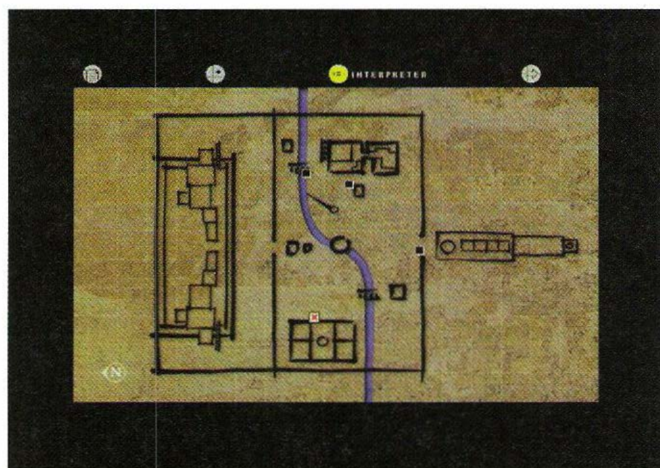
Grafik	88%
Sound	88%
Handling	65%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Origin/EA
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Qin: Tomb of the Middle Kingdom

Gruß von Master Lu

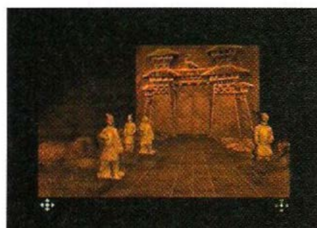
Warner Interactive unternimmt in Qin den sicher löblichen Versuch, Geschichte und Computerspiel in einem unterhaltsamen Produkt zu vereinen. Die Grabstätte des großen chinesischen Kaisers Qin Shi Huangdi ist der Schauplatz des amitionierten Abenteuerspiels Qin.



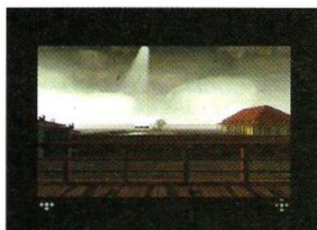
Mit Hilfe dieser handgezeichneten Karte versucht sich der Spieler im Labyrinth der antiken Grabstätte zu orientieren.

Angesiedelt in der dunkelsten Periode Chinas - zwischen den Jahren 480 und 221 vor Christus - erforscht der Spieler die Geheimnisse des Kaisers Shu Huangdi, dessen von einer steinernen Armee bewachtes Grabmal auch Gegenstand von „Das Rätsel des Meister Lu" war.
Die Story beginnt allerdings fast 2500 Jahre später mit der üblichen Zukunftsvision weltumspannender Konzerne und drohender militärischer Konflikte. MegaMedia, einer dieser Multis, kündigt an, daß man das Grabmal des Kaisers öffnen wird und somit versucht, das mysteriöseste archäologische Geheimnis der Stadt der Toten zu lüften. 6000 Terrakotta-Krieger bewachen den imperialen Friedhof in Li Shan, auf dem es vor Fallen, Selbstschußanlagen und anderen netten Überraschungen nur so wimmeln soll. Der Spieler stellt sich für diese Aufgabe mutig als Freiwilliger zur Verfügung.
Doch die bloße Inangriffnahme dieses Unterfangens erweist sich bereits als recht kompliziert. Ein chinesischer Säbelrassler schickt sich an, die Provinz zu erobern, während der lokale Wetterbericht starke Erdbeben in der unmittelbaren Umgebung vorhersagt. Mit ohrenbetäubendem Lärm öffnet sich der Boden, unser Volontär fällt in einen endlosen Schacht und erwacht in den Räumen der Grabstätte...
Dankenswerterweise haben sämtliche Instrumente den Sturz ins Bodenlose gut überstanden, und somit steht der Expedition nichts mehr im Wege. Der Data Visor besteht aus einer Datenbank mit Informationen über Li Shan, einem elektronischen Übersetzer, der Chinesisch in Wort und Schrift perfekt beherrscht, und einem Kartengenerator. Orte, die man bereits erforscht hat, können mit dem Transport Node jederzeit wieder aufgesucht werden.
Qin wird aus der Ich-Perspektive gespielt. Das Interface ist Standardware - praktisch aber nicht unbedingt innovativ. Die Rätsel sind generell einfach und setzen auch keine umfangreichen Fachkenntnisse der chinesischen Kultur voraus. Man betritt einen Raum und findet diverse Objekte, die manipuliert werden müssen. Die Lösungen finden sich nach längerem Suchen in den verschiedenen Kammern des Grabmals. Darüber hinaus enthält die Datenbank einige nützliche Hinweise. Trotz der SVGA-Grafik sind die Hintergründe und Objekte schwer auszumachen, was aufgrund der üblicherweise in Grabkammern vorherrschenden Dunkelheit wohl beabsichtigt ist.

Markus Krichel ■



Steinerne Soldaten bewachen die Grabkammer des Kaisers.



Zwischendurch darf man auch mal frische Luft schnappen.

Statement



Konfuzius sagt: Mastel Lu viel bessel als Qin. Obwohl Qin einen seriöseren Pfad als Master Lu einschlägt, muß es sich, aufgrund der gleichen Thematik, diesen Vergleich gefallen lassen. Qin ist kein schlechtes Spiel, allerdings zeichnet sich ein echter Hit durch Eigenständigkeit und Innovationen aus. Fazit: Zu bieder, um aufzufallen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 650 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

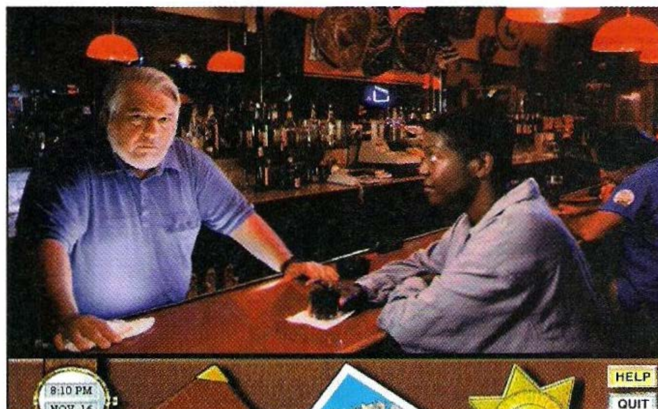
Grafik	75%
Sound	78%
Handling	73%
Spielspaß	72%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Warner Interact.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Der Golden Gate Killer

Tatort interaktiv

Noch immer steht das Genre Interaktiver Spielfilm synonym für zähe Windowsfilmchen, die man als Spieler inhaltlich kaum beeinflussen kann. Zahlreiche Versuche, dem Namen endlich gerecht zu werden, wurden unternommen, nun endlich erscheint Licht am Ende des Tunnels.



Auch in Golden Gate Killer werden die wichtigsten Informationen in der Kneipe gehandelt. Auch über Intimitäten kann man hier reden.

In Golden Gate Killer nimmt der Spieler die Rolle eines jungen, frisch zur San Francisco-Mordkommision versetzten Polizeioffiziers ein, wo ihn gleich eine Wasserleiche erwartet. Wer war dieser Mann? Welche Feinde hatte er? Hat ihn seine drogenabhängige Tochter oder der schnöselige Sohn ermordet? Der Mann seiner Freundin oder doch der zwielichtige Typ von der Pferderennbahn? Auf den Spuren eines authentischen Falles gerät der Spieler an zahlreiche Schauplätze, die er auf eventuelle Spuren untersuchen muß. Über die ganze Stadt verstreute Zeugen oder Verdächtige müssen befragt werden, und darüber hinaus wollen auch Spurensicherung und die Labors beschäftigt werden. Innerhalb von nur 10 Arbeitstagen hat man den ganzen Fall aufzurollen, den Täter mit hieb- und stichfesten Beweisen festzunageln und für seine Verhaftung zu sorgen.

Statement



Wer an klassischen Kriminalfilmen der Art „Tatort" oder „Der Alte" Gefallen findet, ist bei Golden Gate Killer bestens aufgehoben. Realistische Polizeiarbeit, ganz ohne Verfolgungsjagden und Kneipenschlägereien, mag ja nicht besonders spektakulär sein, der anspruchsvollen und spannungsgeladenen Unterhaltung schadet deren Fehlen jedenfalls nicht.

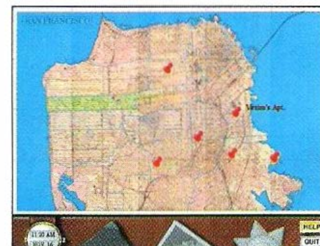
Authentische Polizeiarbeit

Was Golden Gate Killer von seinen Konkurrenten abhebt, ist die ausgewogene Mischung aus Videos und stehenden Grafiken, eine einfache Bedienung, die den Spieler nicht zum drögen Herumklicken verurteilt, sowie eine spannende Story, die bis zum Ende motivieren kann. Zwar wird der Film hauptsächlich durch das Befragen von Zeugen und Verdächtigen vorangetrieben, durch den Zeitdruck ist man aber gezwungen, jede Frage schnell zu überdenken. Da die Zusammenhänge logisch und die Rätsel überschaubar sind, ist man stets auf der Höhe des Geschehens, und es kommt keine Langeweile auf. Grolier kann mit diesem Spiel durchaus Zeichen setzen. Erstmals ist es gelungen, die richtige Mischung aus „interaktiv" und „Spielfilm" zu finden, die Freiheiten des Spielers ähneln sogar denen in einem klassischen Adventure.

Harald Wagner ■



Im Notizbuch werden automatisch Zeugenaussagen und Laborbefunde eingetragen.



Mit Hilfe der Landkarte lassen sich die einzelnen Locations besuchen..



Eine Wasserleiche läßt so einige Fragen offen - vor allem, wenn die Ausweispapiere fehlen. Da hilft nur eine Identifizierung durch mögliche Angehörige.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 10 MB	General Midi ●
CD 1250 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Spielfilm

Grafik	70%
Sound	50%
Handling	75%
Spielspaß	77%

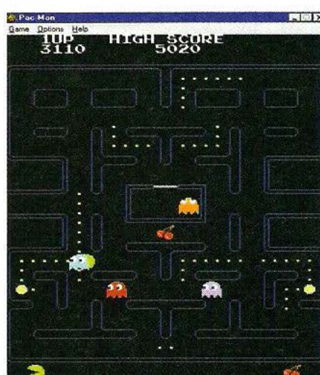
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Grolier Inter.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Return of Arcade

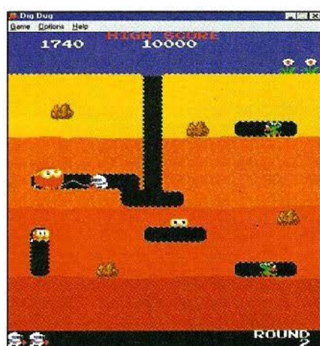
Ex-Groschengrab

Die Chance, ältere PC-Spiele im Sammelpack noch einmal an den Mann zu bringen, haben die Hersteller schon vor einigen Jahren erkannt. Die Firma Microsoft dreht die Uhr sogar noch ein bißchen weiter zurück und bringt mit Return of Arcade ihre zweite Sammlung von Videospielklassikern, die so alt sind, daß sie offiziell nie für den PC erschienen sind.

Auf den ersten Blick wirkt die Anzahl von gerade einmal vier Uralt-Spielen doch etwas dünn, vor allem dann, wenn man bedenkt, daß diese Klassiker schon Mitte der Achtziger zum alten Eisen zählten. Microsoft gab sich trotzdem Mühe, den Spielen moderne Aspekte einzupflanzen - beispielsweise Maussteuerung und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Auf den drei Disketten befinden sich Namco-Automatenspiele, deren Namen bereits zur Legende geworden sind: Pac Man, Galaxians, Dig-Dug und Pole Position. Obwohl Return of Arcade nur auf Windows-95-Rechnern spielbar ist, wurden große Teile des Original-Codes recycled. Alle Sprites, Texturen und Geräusche entstammen 1:1 den Originalversionen. Daß sich diese Programme, was die Spieltiefe und die Technik betrifft, an heutigen Maßstäben nicht mehr messen lassen, dürfte klar sein.



Der Vater aller Jump'n'Runs? Pac Man hat noch den alten Charme.



Dig Dug stand Pate für viele andere Miner-Spiele. Erinnern Sie sich?

Golden Oldies?

Pac Man ist wohl der bekannteste Oldie der Sammlung. Mit den Cursortasten lenkt der Spieler ein kleines Freßmännchen durch ein sehr einfach gestaltetes Labyrinth. Als Nahrung dienen dem gelben Wesen die vielen kleinen Punkte, die er auf seinem Weg abräumt. Wenn sich Pac Man nicht von einem der Gespenster erwischen läßt, die ihn verfolgen, hat er den Level geschafft. Technisch etwas aufwendiger ist da schon Pole Position, der Urvater aller Rennspiele. Neben mehreren Fahrzeugen gleichzeitig (!) sind dabei sogar schon Werbeplakate am Straßenrand zu sehen. Mit der neuen Maussteuerung macht die neue Version sogar etwas mehr Spaß als einst in der Spielhalle. Auch Galaxians weckt längst vergessene Erinnerungen: Die Namco-Variante von „Space Invaders", bei der man mit einem horizontal beweglichen Raumschiff auf kleine Alien-Raumschiffe ballert, wurde durch unterschiedliche Geschwindigkeitsstufen und eine schnellere Schußfolge „modernisiert". Zu guter Letzt ist auch noch Dig-Dug mit im Bunde, das vor allem die C64-Programmierer einst zu etlichen Klones animierte.

Thomas Borovskis ■



Dagegen ist F1 Grand Prix 2 eine echte Lachpille: Gauraud-Shading, Voxel-Space und Parallax-Scrolling bringen ein Fahrerlebnis erster Güte.

Statement



Naja, was soll man da sagen - alle vier Spiele dieser Compilation gehörten einst zur Referenzklasse der Videospiele, sind dem aktuellen Standard aber mehr als ein Jahrzehnt hinterher. Was man den „aufpolierten" Oldies natürlich nicht abstreiten kann, ist der hohe Unterhaltungswert als Pausenfüller. Wer im Büro hin und wieder zehnminütige Pausen einlegt, um Mineswee-per oder Solitär zu zocken, findet hier die ersehnte Zerstreuung.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD — MB	Audio

REQUIRED
486DX2-66, 8 MB RAM, Local-Bus-Grafikkarte

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM

MULTIPLAYER
2 Spieler abwechselnd

RANKING

Action

Grafik	10%
Sound	5%
Handling	70%
Spielspaß	45%

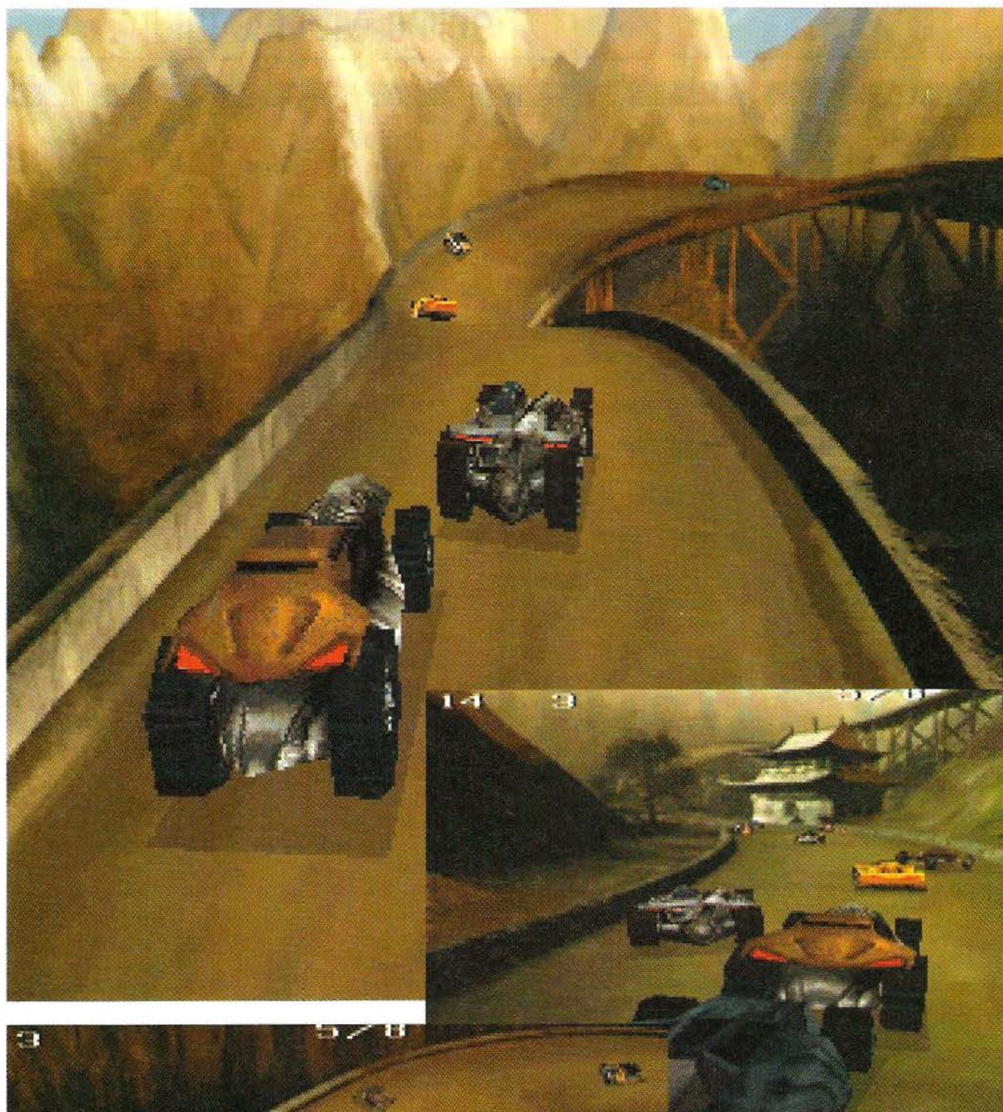
Spiel	englisch
Handbuch	nicht vorhanden
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	—

MegaRace 2

Miles & More

Wenn Sie Ihren Fernseher einschalten und Sätze wie „Wir haben uns für das E-R-N-S-T-L entschieden" oder „Wenn Sie es schaffen, zweieinhalb Minuten unter Wasser die Luft anzuhalten, dann gehört das Cabrio Ihnen!" vernehmen, wissen Sie: Hier läuft gerade eine Gameshow. Was Sie noch nicht wissen: Der Trash-Faktor von Geh' auf's Ganze, Der Preis ist heiß oder Glücksrad ist noch steigerungsfähig. Nachzuprüfen bei MegaRace 2, wo es ein Wiedersehen mit dem niederträchtigsten aller Moderatoren und den vorberechnetsten aller Rennstrecken gibt.

He's back: Lance Boyle, der hagere Alleinunterhalter mit dem breiten Scheitel und der jeweils ungünstigsten Kombination aus Hemd, Sakko und Krawatte, präsentiert zusammen mit seiner begriffsstutzigen Assistentin (einem wandelnden Blondinenwitz) die angesagte Gameshow „MegaRace 2" auf dem Kanal von Virtual World Broadcast TV. Inhalt: Acht Rennwagen fahren eine Strecke ab; wer auf den vorderen Plätzen landet, kommt eine Runde weiter, der Rest des Startfelds geht leer aus. Als Startkapital drückt man Ihnen $ 25.000 in die Hand, mit denen Sie Ihren er-



Wie auf der Tibet-Strecke (oben) entdeckt man auch bei den späteren Rennen in der New Yorker Bronx oder auf dem Mond aufwendig gerenderte Gebäude und detailreich texturierte Landschaften.



Bitte anschnallen: Teilweise geht es kopfüber in die engen Kurven - MegaRace 2 macht jedem Rollercoaster Konkurrenz (oben). Rechts: Schmerzlich vermißt wird eine Übersichtskarte der Strecke, mit der man die Entfernung zur Konkurrenz abschätzen könnte.

sten Wagen - neun verschiedene stehen zur Wahl - ordern, den Sie dann mit allerlei Kleinigkeiten ausstatten. Dazu gehören Raketen und Minen in mehreren Ausbaustufen sowie kleine Rationen Öl, die man an exponierter Stelle auf dem Asphalt hinterläßt. All diese putzigen Aufmerksamkeiten für zu ehrgeizige Mitbewerber kosten natürlich eine Stange Geld, das Sie jedoch mit guten Plazierungen einfahren. Wenn Sie nach drei Runden ein Rennen als Sieger abschließen, dürfen Sie gar eines von drei Toren öffnen, hinter denen sich Bonus-Waffen, aber auch Nieten (der Gameshow-Kenner würde dazu „Zonk" sagen) verbergen können. Auch sonst ist Mr. Boyle recht aktiv und „unterhält" die Kandidaten zwischen den Rennen mit makabren Kalauern.

Keine Einbahn-Straße

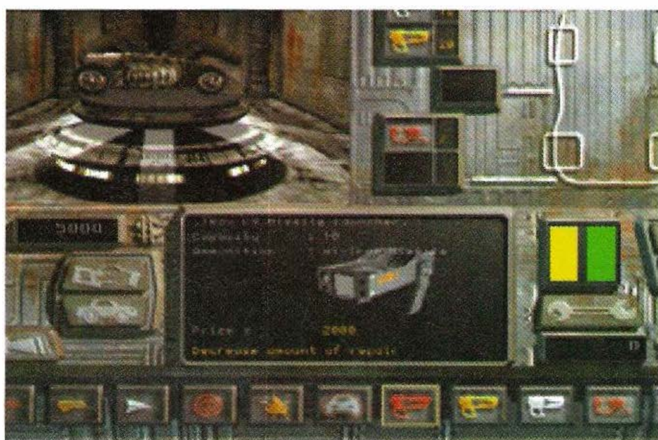
Wie schon bei MegaRace 1 blickt der Spieler aus einer leicht erhöhten Position von hinten auf den Flitzer. Aus diesem Blickwinkel er-fahren Sie insgesamt sechs Rennstrecken, eine schöner und schwieriger als die andere, aber leider nicht einzeln anwählbar. Man rast durch das Innere riesiger Fabrikgelände, fährt eine Art „Chinesische Mauer" ab oder testet sein Können auf spacig anmutenden Etappen im Weltall. Die Pisten sind erheblich abwechslungsreicher aufgebaut und optisch allein wegen des Streckenverlaufs imposanter als noch beim ersten Teil. Von herrlichen, gerenderten Gebirgslandschaften und ähnlichen Eye-Catchern am Straßenrand hat der Spieler normalerweise recht wenig, denn das Rennen erfordert höchste Konzentration. Achten sollte man vor allem darauf, möglichst nicht die Strecken-Einfassung mit der Karosserie zu streifen, denn dadurch verliert man einerseits Zeit, andererseits nützt sich das „Schutzschild" des Wages ab. Noch tragischer sind allerdings Kollisionen mit den sieben Gegnern, die man mittels Raketen natürlich auch schrottreif schießen kann. Häufig kommt es auch zu spektakulären Massen-Karambolagen, nach denen einige Sekunden lang gar nichts mehr geht. In diesen Fällen oder bei etwaigen Drehern werden automatische Kamera-Schwenks durchgeführt, die zwar spektakulär aussehen, den Fahrer aber völlig aus dem Konzept bringen. Nur im neu hinzugekommenen Replay-Modus kann man diese optischen Spielereien so richtig auskosten und die besten Szenen sogar abspeichern. Immerhin - und das ist für ein Spiel dieser Art etwas völlig Ungewohntes - dürfen die Strecken sogar rückwärts angegangen werden. Ein Extra-Lob geht zu guter Letzt an die Musik-Abteilung des französischen Programmier-Teams Cryo, die mit fetzigen Techno-Rhythmen und voranpeitschendem Gitarren-Sound im U2-Format die optimale akustische Untermalung für solch ein Programm beigetragen haben.

Petra Maueröder ■

Statement



Kaufen Sie sich MegaRace 2, wenn Sie Ihrem Nachbarn demonstrieren wollen, was die moderne Wunderkiste nomens PC heutzutage so alles kann. Kaufen Sie es sich nicht, wenn Sie ein unterhaltsames Rennspiel wollen. MegaRace 2 macht vor allem wegen seiner Grafik (256 Farben, 320 x 400 Bildpunkte) zunächst mal grundsätzlich Spaß - wer eine fast senkrechte Abfahrt hinunterdonnert, spürt das Achterbahn-vertraute Kribbeln in der Magengegend. Doch schon bald zieht der Schwierigkeitsgrad dermaßen an, daß man nur noch mit einer fehlerfreien Runde überhaupt Chancen hat, eine der späteren Strecken jemals zu Gesicht zu bekommen - und das bei einem Fun-Rennspiel! Die Steuerung ist gruselig ungenau, und das dröge 'Rumheizen prinzipiell nur von sehr kurzfristigem Reiz. Vor drei Jahren war MegaRace noch DIE Schau schlechthin, weil es als eines der ersten CD-ROM-Spiele vorberechnete Grafiken zeigte und deshalb diverse Unterkiefer eine Etage tiefer rutschen ließ. Spätestens seit Bleifuß und The Need For Speed gibt's aber zumindest auf dem Arcade-Sektor hochkarätige Alternativen; Hi-Octane und WipEout sind für futuristisch veranlagte Heizer ideal. Und wer auf Blechschäden steht, hat sowieso Destruction Derby auf der Festplatte. Wenn Sie MegoRace 1 mit Begeisterung gespielt haben, werden Sie mit dem Nachfolger zufrieden sein; ein zweites DeathTrack (ist in diesem Bereich bis heute ungeschlagen) darf man jedoch in keinem Fall erwarten.



Nach jedem Rennen lohnt sich ein Besuch in der Service-Werkstatt, wo etwaige Schäden repariert und Waffensysteme ausgetauscht werden.



Wie jeder anständige Show-Master hat auch Mr. Boyle eine Assistentin. Mit locker-flockigen Sprüchen und schrägen Grimassen führt er durch die Show.

SPECS & TECS

	VGA	Tastatur	●
●	SVGA	Maus	●
●	DOS/WIN 3.1	Joystick	
	WIN 95	SoundBlaster	●
	HD 25 MB	General Midi	●
	CD 1,022 MB	Audio	

REQUIRED
486 DX/22-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rennspiel

Grafik	85%
Sound	90%
Handling	60%
Spielspaß	**68%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape/Cryo
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Fable

Fable-haft

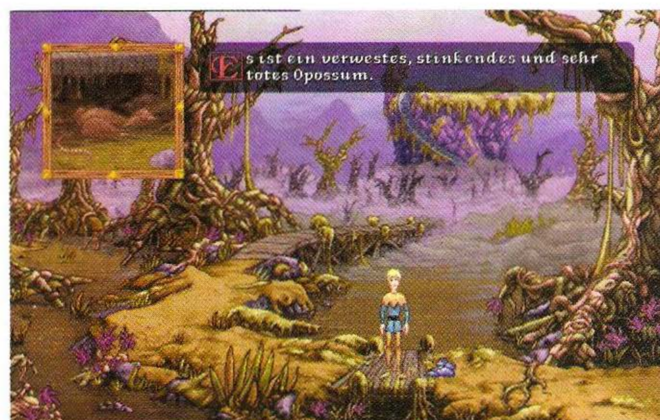
Jung, dynamisch & erfolgreich: Der Sonderpreis für die Sparte „Ausgefallenster Name eines Adventure-Helden seit Guybrush Threepwood" geht in diesem Monat an den Knaben Quickthorpe, seines Zeichens Hauptdarsteller des Fantasy-Abenteuers Fable von Telstar. Der PC Games-Exklusiv-Test der deutschen Version beweist: Dieser schmächtige Jüngling ist nicht das einzige Highlight in Fable...



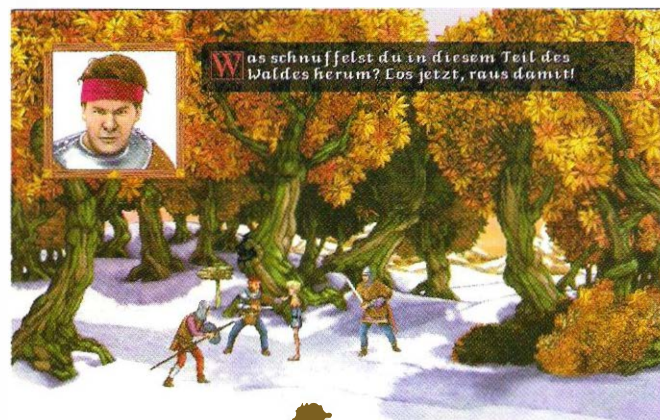
Gerade mal 20 Jahre jung und schon ein Volksheld: Bereits mit seinem Debüt reiht sich Quickthorpe ein in die Reihe der Luke Skywalkers und Robin Haods, auf denen praktischerweise die Hoffnungen einer ganzen Nation lasten. Anlaß für einen in vier Kapitel unterteilten Abstecher in bizarre Fantasie-Welten ist eine Verschwörung im Lande der Balkhane, die den Verlust sämtlicher Jahreszeiten nach sich zieht. Letztere sind nunmehr in vier Kristalle verpackt und in den entlegensten Winkeln des Landes verstreut. Aufgabe ist es nun, pro Kapitel einen der verschollenen Kristalle wiederzubeschaffen. Begleitet von vielen guten Wünschen des Dorfältesten trabt Quickthorpe los und wird insgesamt 90 Locations besuchen, mit den seltsamsten Kreaturen quasseln und geduldig in den jeweils 640 x 480 Bildpunkten nach konfiszierbarem Material fahnden. Streift der Cursor ein begutachtenswertes Objekt, verwandelt er sich in ein Augen-Icon; mit der rechten Maustaste wechselt man zwischen Reden, Benutzen, Geben und Nehmen, die linke führt die Aktion aus.

Stirb langsam

Das Motto von Fable lautet: „Nichts ist, wie es scheint; folge Deinem Verstand, und Du wirst Deinen Weg finden!" Dieses Credo zieht sich durch das gesamte Abenteuer; da das Inventory im Lauf der Zeit bedrohliche Ausmaße annimmt, ist es mit purem Ausprobieren nicht getan. Wie gut, daß die Puzzles bestechend logisch aufgebaut und rationell begründet sind: die Brechstange für Tür A, die Axt für Tor B, die verbogene Haarnadel für Truhenschloß C usw. - richtig „geniale", komplexe Rätsel haben wir nicht



Genau hinsehen: Wenn Quickthorpe unter Brücken blickt, macht er so manch appetitanregende Entdeckung.



Und wieder geht ein ereignisreiches Abenteurer-Leben zu Ende: Gibt man dem Anführer der Bande die falsche Antwort, hat sich's ausgepuzzelt.

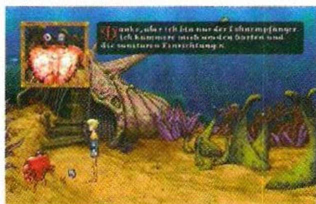


In jeder der vier Welten können Sie Quickthorpe mittels der Übersichtskarte gezielt zur gewünschten Location schicken.

entdeckt, was Fable am ehesten für Einsteiger und Fortgeschrittene prädestiniert. In Notfällen helfen gezielte Multiple-choice-Fragen an benachbarte Individuen oder ein intensives Betrachten der mitgeführten Gegenstände weiter. Sowohl Gesprächspartner als auch Objekte werden übrigens als Close-Ups (also kleine Bildausschnitte im eigenen Fenster) eingeblendet. In jedem Fall ist ein gerüttelt Maß an vorausschauender Vorsicht angebracht: Im Gegensatz zu unseren Referenzen von LucasArts, Sanctuary Woods und Adventure-Soft ist es durchaus möglich, in eine tödliche Falle zu geraten. Wer seinen Helden normalerweise unerschrocken in einen dunklen Höhleneingang tappen läßt oder bei einem Überfall durch Wegelagerer ein vielversprechendes „Ich hab' nix!" auswählt, darf anschließend einen von acht möglichen Spielständen recyceln. Ab und zu ist neben verstärkter Beobachtungsgabe auch Reaktionsschnelligkeit gefragt, etwa wenn man einem halbwüchsigen Fantasy-Wesen den Lolli abnehmen will. Und auch um das vielfach verhaßte Labyrinth zum Drin-Verirren kommen Sie nicht herum.







Bei Dialogen wird das animierte Konterfei des Gegenübers in einem eigenen Fenster angezeigt. Zusätzlich zur Sprachausgabe können Sie sich den genauen Wortlaut anzeigen lassen.

Augen- und Ohrenschmaus

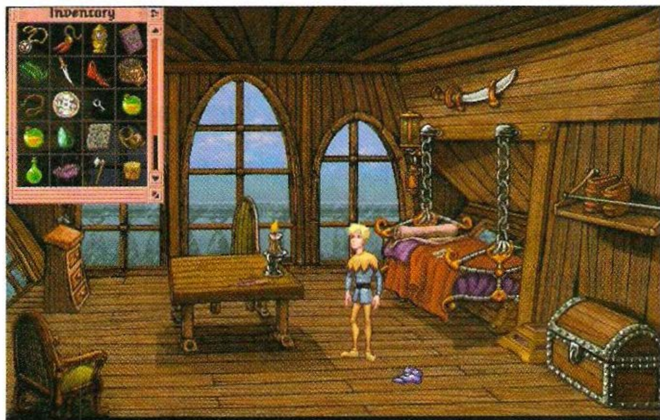
Die handgemalte, wunderschöne SVGA-Grafik von Fable hat fast schon den Detailreichtum und die farbliche Brillanz eines King's Quest 7, mal abgesehen von einigen kleinen Schönheitsfehlern: Es gibt beispielsweise keine scrollenden Locations, sondern „nur" Standbilder. Die Animationsphasen sehen gelegentlich etwas abgehackt aus; individuelle Zeichentrick-Sequenzen für einzelne Aktivitäten (siehe Baphomets Fluch) sind zudem nicht vorgesehen. Zum Thema Musik: Insgesamt vier lauschige Synthesizer-Soundtracks begleiten Quickthorpe auf seiner Tour; darüber hinaus tschirpen, plätschern und blubbern allerlei atmosphärisch unerläßliche Soundeffekte vor sich hin. Auch Übersetzung und Synchronisation sind außergewöhnlich gut gelungen; fähige Sprecher verleihen den Figuren durch Dialekte einen ganz besonderen Charme - Redaktions-Favorit ist der grantelnde Krabben-Gärtner mit dem exotischen Münchner Slang. Die für Adventures fast schon obligatorische Selbst-Ironie und Unmengen eingestreuter Andeutungen auf neuzeitliche Errungenschaften sind bei Fable selbstverständlich.

Petra Maueröder ■

Statement



Irgendwann hört man auf zu zählen: König Graham, Roger Wilco, Rosella und Larry sind während meiner Adventure-Laufbahn tausend Tode gestorben. Inzwischen hat selbst Sierra kapiert, daß man dem Spieler zumindest eine zweite Chance einräumen sollte, anstatt ihm ein gehässiges „Rosella has fallen to death - Retry, Restore, Quit?" an den Kopf zu knallen. Elegante Überleitung zu Fable: Kaum ist die LucasArts-Ära vorbei, scheint diese Untugend wieder in Mode zu kommen, wobei ich persönlich nicht einsehe, vor jeder Aktion einen Spielstand für den gar nicht mal so unwahrscheinlichen Fall der Fälle anzulegen. Diese aufgezwungene Übervorsichtigkeit macht es dem Spieler schwer, das an sich recht amüsante Spiel richtig zu genießen. Nicht mal die harmloseste Miezekatze darf Quickthorpe herzen, ohne gleich sein Ableben zu riskieren. Wenn Sie damit leben können, ist das Votum eindeutig: Neben dem vergleichbaren Simon the Sorcerer 2 gehört Fable sicherlich zu den schönsten Fantasy-Adventures. Prächtige Locations, bezaubernde Charaktere, weitgehend nachvollziehbare Puzzles, kurzweilige Dialoge - und das alles in einer tadellosen deutschen Umsetzung. Bitte mehr davon!



Das in der Fenster-Größe variierbare Inventory kann an einer beliebigen Stelle auf dem Bildschirm plaziert werden.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 28 MB	General Midi
CD 304 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	60%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar/Konami
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Absolute Pinball

Alles relativ!

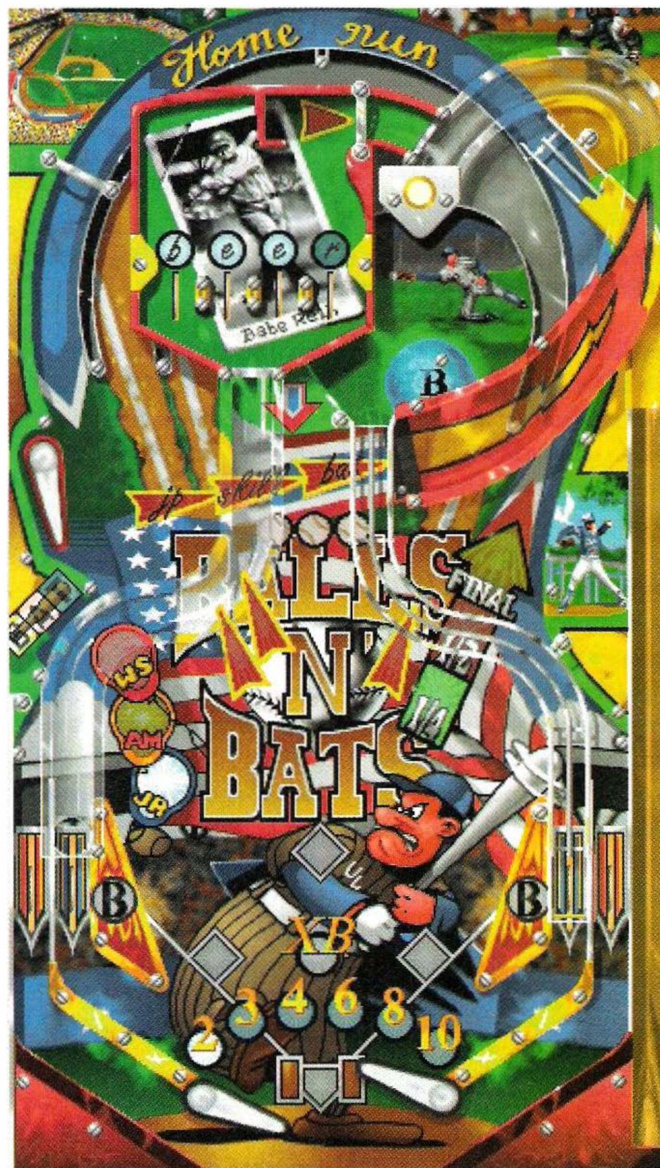
„Wollen wir ihn Hermann nennen, oder vielleicht Max? Nein, Liebling, viel besser klingt doch Absolute!" - Die Probleme kinderreicher Ehepaare mit der Namensfindung für Ihren zwanzigsten oder dreißigsten Sprößling kann man bei 21st Century sicherlich nachvollziehen. Nach „Dreams", „Fantasies", „Mania", „World" und „3D-VCR" müßten der Flipperschmiede in nächster Zukunft allmählich die Namen ausgehen.

Mit besonders farbenfrohen Tables und einigen neuen Features versucht 21st Century Marktanteile im Flippergenre zurückzugewinnen. Die vier Tische, die unter dem Ttel „Absolute Pinball" zusammengefaßt werden, sind allesamt Neuentwicklungen und wirken deshalb auch weniger hausbacken als die letzten Veröffentlichungen. Nach dem Ausflug in die 3D-Welt (Pinball 3D-VCR) entschied man sich jetzt wieder für die vertikal scrollende Variante. Alle vier Tische können in fünf verschiedenen Grafikauflösungen betrieben werden, von 320 x 200 bis 800 x 600 Pixel. Für Kenner der 21st Century-Flipper ist schon der erste Blick überraschend: statt der üblichen Minimalausstattung werden diesmal Multibölle, LCD-Spiele und mehrere Flipper-Ebenen geboten. Hinsichtlich der Spielbarkeit und dem Ballverhalten sind hingegen kaum Unterschiede zu Pinball Fantasies oder Pinball Mania festzustellen - daran gab es ohnehin nichts zu verbessern. Positiv fällt auf, daß kein einziger Tisch je in einem der vielen Vorgänger zu sehen war.

Vier neue Tische

Sowohl Desert Run, Balls & Bats, The Dream Factory als auch Aquatic Adventure sind Eigenentwicklungen des Herstellers. Man braucht also nicht zu hoffen, Tables aus der Spielhalle am PC wiederzutreffen. Obwohl das Design durchaus raffiniert ist, kommt uns die Farbenpracht etwas übertrieben vor - man hat als Anfänger Schwierigkeiten, den Ball zwischen den vielen Lichtern und Symbolen im Auge zu behalten (Ein kleines Spiel: Suchen Sie die Metallkugel auf dem Screenshot. Viel Spaß!). Bemerkenswert ist die Stabilität des Programms sowohl unter DOS als auch Windows 95, wobei unter Win 95 eine Auto-Run-Routine sämtliche Einstellungen für den Spieler vornimmt.

Thomas Borovskis ■



Balls & Bats hat die Sportart Baseball zum Thema. Die Farbenpracht sieht beeindruckend aus, kann den Spieler aber anfangs ziemlich verwirren.

Statement



Mit Absolute Pinball ist 21st Century wieder auf dem richtigen Weg. Was sollte auch das ständige Aufwärmen alter Tables? Den Spielwitz von Psycho Pinball erreicht das Programm zwar immer noch nicht, dafür bekommt der Pinball-Fantasies-Fan aber vier solide konstruierte Spiele, die tage- oder gar wochenlangen Spaß bringen. Ein Schwachpunkt ist die teilweise dudelige „Bontempi"-Musik, der ein CD-Soundtrack eindeutig vorzuziehen wäre.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 7 MB	General Midi
CD 21 MB	Audio

REQUIRED
486DX2-66, 8 MB RAM

RECOMMENDED
Pentium 75, 8 MB RAM Local-Bus-Grafikkarte

MULTIPLAYER
bis 8 Spieler abwechselnd

RANKING

Action

Grafik	70%
Sound	45%
Handling	80%
Spielspaß	75%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	21st Century
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ausreichend

Creep Night

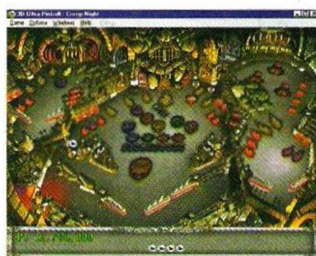
Techno-Flipper

Wenn es um einfallsreiches Design geht, hat Sierra die Nase weit vor allen anderen Herstellern von Flipperspielen. Betrachtet man hingegen die Ballphysik oder die technische Brillanz, so sieht das wieder ganz anders aus: 3-D Ultra Pinball hatte da so seine Schwächen. Die Fortsetzung könnte vieles wiedergutmachen.

Während sich andere Hersteller mit ihren Pinball-Simulationen immer mehr an reale Spielhallengeräte annähern, geht Sierra den entgegengesetzten Weg. Wer sagt denn, daß man sich dabei an die Gesetze der Physik halten muß? Niemand! Genau deswegen schmückte Sierra schon sein erstes Flipperspiel (3-D Ultra Pinball) mit zahlreichen technischen Spielereien aus, die bei Geräten aus Holz und Metall niemals vorstellbar wären. Im zweiten Teil der Serie wird dies sogar noch weiter getrieben: Gespenster huschen kugelhaschend über den Bildschirm, Elektroblitze durchzucken Bumper, und Explosionen erinnern an bekannte Actionspiele. Wo vor gut einem Jahr das Thema „Weltraum" im Mittelpunkt stand, wurde jetzt ein Geisterschloß als Hintergrund gewählt. Ansonsten fallen wenig Unterschiede auf. Nach wie vor drehen sich alle drei Tables um das zentrale Thema, und jeder Tisch verfügt über (mehr als) sechs Flipper auf drei verschiedenen Spielebenen. Sichtlich gearbeitet wurde am Abwechslungsreichtum der einzelnen Tables. Während man beim Vorgänger noch minutenlang gefrustet drauflosprügeln konnte, ohne je eine Sondermission zu erreichen, wird jetzt ein relativ abwechslungsreicher Spielverlauf geboten.



Die Bonusspiele finden bei Creep Night direkt auf dem Tisch statt.



Wegen seiner Schlägeranordnung ist Dungeon der beste im Dreierpack.



Die drei Tables können einzeln oder zusammenhängend gespielt werden. Im zweiten Fall ist der Castle-Tisch Anfang und Ende einer Partie.

Vieles beim alten

Deutlich angehoben wurde auch der Schwierigkeitsgrad: Spielzeiten von einer Stunde und mehr erreicht man in Creep Night nur mit viel Übung. Die Option, alle drei Tische als eine Art zusammenhängendes Abenteuer zu spielen, wurde beibehalten. Man startet dabei auf dem Castle-Tisch, macht längere Ausflüge zum Dungeon- und Tower-Table und muß den Castle dann erneut komplett durchzocken. Von der Direct-X-Unterstützung ist leider nicht viel zu bemerken. Obwohl sich grafisch bei weitem nicht so viel tut wie bei anderen Actionspielen (der Hintergrund steht schließlich fest), gerät der Spielfluß immer noch viel zu oft ins Stocken, und die Ballbewegung wirkt unrund und abgehackt. Ganz witzig ist immerhin die Möglichkeit, Creep Night im Fenster zu spielen, was einen Großteil der Aussetzer beseitigt - vorausgesetzt, der Bildausschnitt wird Ihnen dann nicht zu klein.

Thomas Borovskis

Statement



Gäbe es einen Innovations-Award für Flipperspiele, so hätte ihn Sierra mit Sicherheit verdient. Leider haben wir keinen. Also muß sich das Programm an allgemeinen Maßstäben messen lassen - und da sieht die Sache nicht so rosig aus. Neben tollen Ideen beim Table-Design und witzigen Cartoon-Einlagen müssen auch die „Basics" (einwandfreie Ballphysik und flüssige Kugelbewegung) stimmen. Hier muß Sierra bis zur nächsten Ultra-Folge noch eifrig feilen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 135 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, Quad-Speed, Win 95

MULTIPLAYER
bis 4 Spieler abwechselnd

RANKING

Action

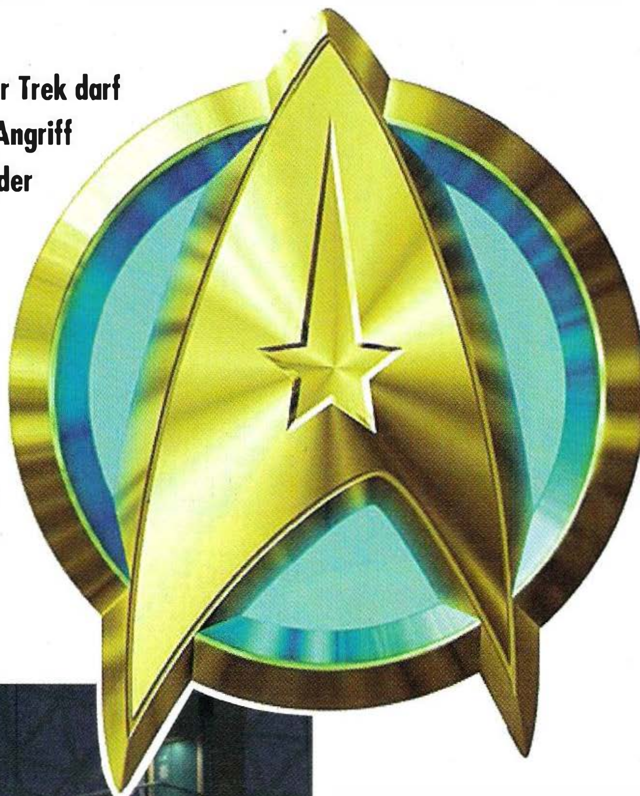
Grafik	65%
Sound	35%
Handling	55%
Spielspaß	**68%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Entwicklungsbericht Teil 1: Star Fleet Academy

Auf der Schulbank

Ein Computerspiel rund um Star Trek darf nicht jedes Entwicklerteam in Angriff nehmen. Paramount Pictures (der Lizenzeigner) überlegt sich schon ganz genau, wer Kirk, Picard, Sisko oder Janeway in einem Spiel verwenden darf und wer nicht. Interplay gehört seit Jahren zu den Softwarehäusern, die eng mit Paramount Pictures zusammenarbeiten.





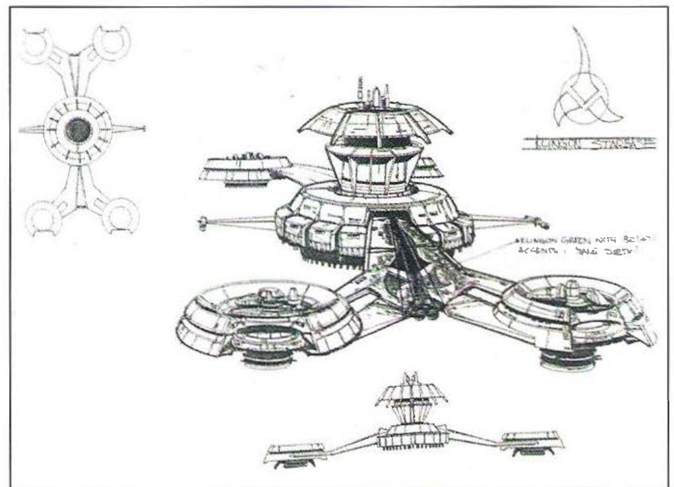
Die Grafiken erschaffen ein sehr gutes Bild von der Akademie. Durch die zahlreichen Tests und Prüfungen muß jeder Kadett einmal durch.

Interplay hat bereits sehr gute Erfahrungen mit Star Trek gemacht. Die beiden Adventures „25th Anniversary" und „Judgment Rites" waren ein durchschlagender Erfolg, und vor allem die riesige Fangemeinde der Serie unterstützte das kalifornische Softwarehaus mit viel Zuspruch. Es stand also nur noch die Frage offen, wie der nächste Schritt aussehen sollte. Noch ein Adventure? Das wäre sicherlich interessant gewesen, aber zwischenzeitlich veröffentlichte Spectrum Holobyte bereits „A final Unity", ein Abenteuerspiel mit der Crew der Serie Star Trek: The Next Generation. Kurze Zeit später ein weiteres Adventure herauszubringen, wäre wahrscheinlich zu einfallslos gewesen.

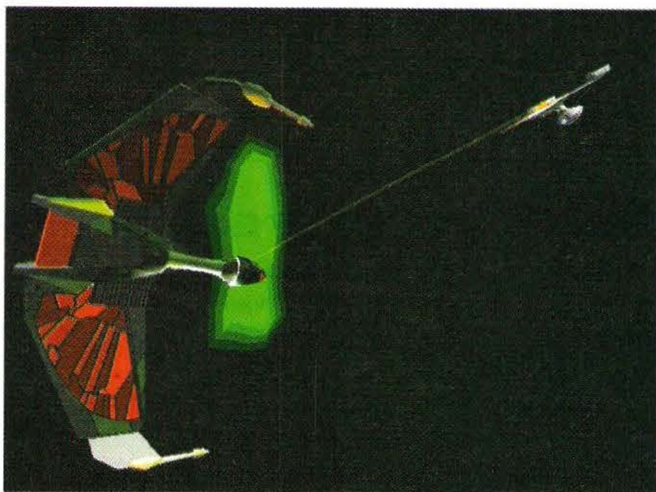
Was interessiert denn einen echten Star Trek-Fan? Eine Antwort auf diese Frage zu finden, ist gar nicht so schwierig: klassische Kampfmanöver! „Schilde hoch, Laser auf volle Energie, Protonen-Torpedos bereithalten." Das ist es! Die Idee zu Starfleet Academy war geboren. Als Kadett soll man die Akademie der Sternenflotte durchlaufen, um schließlich - bei erfolgreicher Beendigung - einige echte Missionen in Angriff nehmen zu dürfen. Unterstützt wird man bei dem ausgiebigen Studium von Captain Kirk, Chekov und Sulu, die in Form von Videoeinblendungen wertvolle Tips geben und mit dem Spieler interagieren. Eine ausgezeichnete Idee, die teure



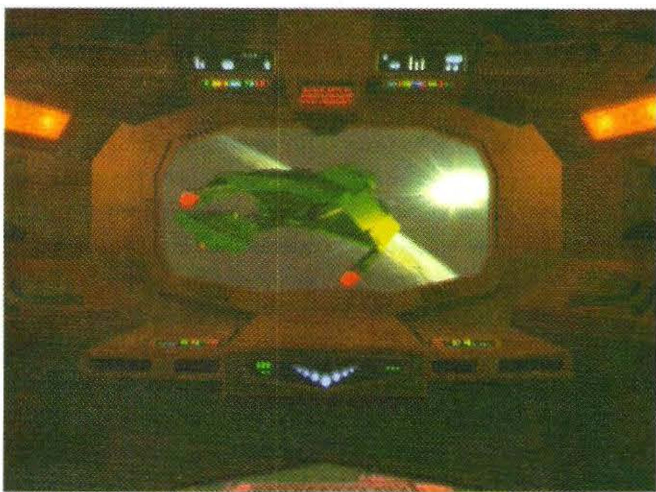
In dieser Umgebung wird man im fertigen Spiel Captain Kirk & Co. antreffen, die einem als jungen Kadetten mit Rat und Tat zur Seite stehen.



Solche Skizzen dienen den Computergrafikern als Vorlage. Hier sehen Sie eine detaillierte Ausfertigung einer klingonischen Raumbasis.



Die Enterprise nimmt ein feindliches Raumschiff unter Beschuß. Noch halten die Schilde des gegnerischen Schiffs, noch ein paar Treffer...



„Ein Flugobjekt nähert sich der Enterprise, Captain": Während eines Einsatzes sitzt man auf der Brücke und befehligt die Crew. „Auf den Schirm!"

Lizenz sinnvoll und auf innovative Art und Weise für ein Computerspiel zu verwenden.

Originalgetreue Abbildung

Die Darstellung der verschiedenen Raumschiffe (ca. 30 wurden in das Spiel integriert) ist bei einem Space Combat-Game natürlich besonders wichtig. Interplay fertigte zunächst Skizzen der unterschiedlichen Klassen an und begab sich erst anschließend ins Renderstudio. Dadurch sind die Schlachtschiffe erstaunlich detailliert, und selbst kleinste Einzelheiten sollen im fertigen Produkt erkennbar sein. Darüber hinaus wurde auf eine realistische Beleuchtung Wert gelegt - Stichwort „True Light Sourcing". Findet eine Konfrontation mit feindlichen Raumschiffen in der Nähe einer Sonne statt, so blitzen und funkeln die stählernen Ungetüme. Aufgrund der zahlreichen Vorlagen gestaltete sich dieser Teil der Arbeit nicht ganz so schwierig wie die Umsetzung der Akademie. Diese Universität für Kadetten der Föderation wird in der Fernsehserie zwar oft erwähnt, jedoch gibt es nur wenige Anhaltspunkte, wie sie nun wirklich aussieht. Deshalb mußte sich Interplay eigene Gedanken machen. Das Resultat ist verblüffend, selbst Paramount Pictures war von den Bildern begeistert. Im nächsten Monat erfahren Sie mehr über die Künstliche Intelligenz und weitere Einzelheiten hinsichtlich des Spielablaufs und der vorhandenen Charaktere.

Oliver Menne ■

Interview

Rusty Buchert ist der Produzent von Starfleet Academy. Zuvor arbeitete er maßgeblich an allen großen Projekten Interplays mit (unter anderem Descent) und kämpfte schon bei Star Trek: Judgment Rites an „vorderster Front". In diesem kurzen Interview stand uns Rusty Rede und Antwort.

Sind Sie eigentlich Star Trek-Fan, Rusty?
Ich bin Star Trek-Fan. Ich bin in den 70ern mit Star Trek aufgewachsen und habe fast alle Folgen gesehen - einschließlich diverser Wiederholungen.

Daß Sie Star Trek sehr schätzen, merkt man dem Produkt auch an. Wie wurden die einzelnen Locations gerendert? Hatten Sie Bücher oder sogar Szenen aus der Serie als Vorlage?
Alle Räume und auch die Außenansichten der Akademie basieren auf unseren eigenen Überlegungen, wie diese Einrichtungen aussehen sollten. Natürlich wurden später alle Grafiken von Paramount durchgesehen und genehmigt.

Und wie sieht das mit den Videosequenzen aus? Haben Sie Original-Material übernommen?
Nein, wir haben zusammen mit William Shatner, George Takei und Walter Koenig alles neu gedreht.

Wieviele Schiffe kann denn die Engine auf einmal bewältigen bzw. darstellen?
Genügend - wir hatten einmal sechs Schiffe im hochauflösenden Modus auf dem Bildschirm, und trotz Einbindung der Künstlichen Intelligenz hatten wir exzellente 19 bis 20 Frames pro Sekunde. Begrenzungen in Bezug auf die Anzahl der Schiffe nehmen wir nur aus authentischen Gründen vor. In der originalen Star Trek-Serie gab es nur einen Konflikt mit mehr als vier Schiffen - und das war in der Folge „Der ultimative Computer".

Mit welchem Spiel kann man Star Fleet Academy am ehesten vergleichen?
Eine sehr schwierige Frage. Ich würde sagen, X-Wing und Wing Commander 4 kommen Starfleet Academy am nähesten.

Welches sind die nächsten Projekte, die Sie in Angriff nehmen?
Im Augenblick planen wir zwei weitere Produkte, bei denen es sich um 3D-Spiele handelt. Der eine Titel ist meine eigene Schöpfung, oder vielleicht besser mein eigenes „Universum", der andere beschäftigt sich mit den Klingonen. Mehr kann ich leider nicht sagen.



Rusty Buchert, Produzent von Starfleet Academy: „Ich bin Star Trek-Fan. Ich bin mit Star Trek in den 70ern aufgewachsen und habe fast alle Folgen gesehen."

Es ist vielleicht ein wenig früh, aber wird es eine Fortsetzung von Starfleet Academy geben?
Ja, eines der beiden angesprochenen Projekte ist eine Fortsetzung von Starfleet Academy.

Was, glauben Sie, ist der Hauptgrund, der Starfleet Academy zu einem Bestseller machen könnte?
Als Spieler wird man versuchen, besser zu sein als Kirk. Man will herausfinden, ob man das Zeug dazu hat, die Akademie erfolgreich zu absolvieren.

Vielen Dank, Rusty.

PC Games im Gespräch mit Bill Stealey

Hole-in-one

„Wild Bill" Stealey in Deutschland - ein Ereignis, das man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte. Anläßlich der Eröffnung der hiesigen Niederlassung von Interactive Magic kreuzte der Ex-MicroProse-Boß und ehemalige Pilot der US-Luftwaffe stilecht im Fliegerdreß auf. Im Anschluß an den Golf-Crash-Kurs auf einer Driving Range, den der Hobby-Golfer höchstpersönlich leitete, hatten wir Gelegenheit, einige Fragen an eine der schillerndsten Persönlichkeiten im Computerspiel-Bereich zu stellen.

Was dürfen wir in Zukunft von Interactive Magic erwarten?
Wir wollen uns auf militärische Flugsimulationen, Wirtschaftssimulationen sowie komplexe Strategiespiele konzentrieren, wobei wir den Multiplayer-Optionen einen hohen Stellenwert beimessen. Jedes Interactive Magic-Spiel wird darüber hinaus nach Möglichkeit mehrspieler-fähig sein.

Gibt es denn schon konkrete Pläne im Online-Bereich?
Unser Partner, der Online-Dienst AOL, hat zugesagt, daß uns bis Ende des Jahres ein eigener Server zur Verfügung gestellt wird. Spieler können sich jederzeit einwählen und gegeneinander z. B. mit der Flugsimulation Air Warrior 2 antreten. Langfristig schwebt mir etwas vor, was wir „Virtual Battlefield" („Virtuelles Schlachtfeld") getauft haben. Das bedeutet konkret, daß im Rahmen eines Online-Spiels ein Teilnehmer einen Panzer steuert, der nächste ein Flugzeug usw.

Können Sie sich vorstellen, demnächst wieder mit Ihrem Ex-Partner Sid Meier zusammenzuarbeiten?
Sid und ich sind nach wie vor gute Freunde, auch wenn wir heute für verschiedene Labels tätig sind. Wir gehen einmal pro Monat zum Golfen oder treffen uns in einem Restaurant zum Gedankenaustausch. Ich würde natürlich sehr gerne wieder mit Sid zusammenarbeiten, weil wir uns schon seit einer halben Ewigkeit kennen und uns prima ergänzen. Doch ich befürchte, daß der „Marktwert" von Sid derzeit unser Budget bei weitem übersteigt. Wie ich gehört habe, liegen ihm Angebote in Millionenhöhe vor - u. a. von Microsoft. Da kann ein so junges Unternehmen wie Interactive Magic nicht mithalten - noch nicht.

Auch andere Branchen-Prominente haben eigene Companies gegründet, z. B. Chris Roberts. Gibt es bereits Gespräche über Kooperationen mit diesen jungen Labels?
Wir sind im Moment in der Tat auf der Suche nach zusätzlichen Entwickler-Teams, die uns komplette Spiel-Konzepte liefern oder an bestehenden Projekten mitarbeiten. Chris Roberts kenne ich auch schon seit langem, weil er sein erstes Spiel - Times Of Lore - für MicroProse programmiert hat. Aber er hatte andere Vorstellungen von Computer-Spielen als ich. Bei Origin konnte er seine Ideen verwirklichen. Daß er jetzt eine eigene Firma hat, ist mir neu - vielleicht sollte ich ihn mal wieder anrufen...

Sie haben MicroProse auf dem Höhepunkt des Erfolgs verlassen. Jetzt wollen Sie es mit Interactive Magic noch einmal wissen. Soll Ihre neue Firma ein ähnlicher „Software-Gigant" werden wie MicroProse, oder möchten Sie das Unternehmen lieber klein und überschaubar halten?
Vor dem gleichen Problem standen Sid und ich schon damals bei den Anfängen von MicroProse. Sid wollte immer eine möglichst kleine Firma haben, in der jeder jeden kennt und in der es keine überflüssigen bürokratischen Hemmnisse und Hierarchien gibt. Ich war immer anderer Ansicht. Ich sagte zu Sid: Sid, wenn Du was in dieser Branche anfängst, dann zieh' es groß auf. Schauen Sie sich Electronic Arts an oder Sierra - DAS sind wirklich große, einflußreiche Labels, die etwas auf dem Markt bewegen können. Mein Ziel ist es, gute Produkte auf den Markt zu bringen und in angemessenem Tempo zu expandieren. Und wenn ich es wieder geschafft habe, dann ziehe ich mich auf mein Altenteil zurück, vergnüge mich beim Golfspielen und laß' es mir in meinem Ferienhaus in Florida gutgehen...

Petra Maueröder

Work in Progress

Destiny	Vielversprechender Civ 2-Clone mit vielen innovativen Neuerungen
iF22 Lightning	Bahnbrechender Flugsimulator mit photorealistischer Landschaft
Air Warrior 2	Militärische Flugsimulation mit Schwerpunkt auf Multiplayer-Dogfights
iM1A2 Abrams	Extrem realistische Panzer-Simulation

PC Games im Abo PC Games

1. PCG Mousepad

Zum meistgekauften PC-Spielemagazin, das ultimative PC Games Mousepad in limitierter Auflage.
Maße: 24 x 15 cm (oval)
Artikelnummer: 1077, Zuzahlung: keine.



2. T&T-Sammelordner

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. **Artikelnummer: 995, Zuzahlung: keine.**



3. Spiele aus der PC GAMES CD-ROM Reihe



„DARK SUN" - Ein packendes Rollenspiel mit bildschirmfüllender Echtzeitgrafik und komplett deutschen Bildschirmtexten. **Artikelnummer: 1087, Zuzahlung: keine.**



„„Al Quadim" - Ein orientalisches Fantasy-Rollenspiel wie aus 1001 Nacht. Brilliante VGA-Grafik und phantastische Animationen. **Artikelnummer: 1089, Zuzahlung: keine.**



„„Der Clou" - Erlernen Sie das Handwerk eines Bankräubers. Die witzigen Bildschirmtexte sind komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1088, Zuzahlung: keine.**

4. CD-ROM-Spiele im Juwel-Case

„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. **Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine.** „Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. **Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine.** „Whale's Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! **Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.**



5. CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.
Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!



Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine

Bundesliga Manager-Programmierer Werner Krahe im Gespräch

Verlängerung

Die Fans von Deutschlands erfolgreichster Computerspiel-Serie zählen bereits die Tage, bis der funkelnigelnagelneue Bundesliga Manager 97 erhältlich ist - Ende Oktober soll es endlich soweit sein. Aus diesem Anlaß stand uns „Mister Bundesliga Manager" für ein ausführliches Interview zur Verfügung und wurde mit kontroversen Fragen zu Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft seiner Programme konfrontiert.

Nach dem Release des BMH hatten viele Spieler den Eindruck, daß bei Fußball-Managern kaum noch grundlegend neue Features möglich sind. Funktionen wie der Kauf von Immobilien und Aktien wurden so gedeutet, daß die Bandbreite der Funktionen weitgehend ausgereizt ist und lediglich technische Details verbessert werden. Was sind für Sie DIE entscheidenden Aspekte beim BM 97, die dem Genre neue Impulse verleihen können?
Grundlegend neue Features sind nicht unbedingt nötig, wenn man ein Programm verbessern will. Wir arbeiten in erster Linie Vorschläge unserer Kunden auf. Aktien und Immobilien waren solche Vorschläge. Natürlich gibt es Funktionen, die in den Augen einiger Spieler unnötig sind. Andere wiederum wünschen sich gerade diese Details. Es ist nicht möglich, alle Wünsche unter einen Hut zu bekommen. Ziel des BMH und auch des neuen BM 97 ist es, einen Weg zu finden, den Spieler selbst entscheiden zu lassen, welche Funktionen er benutzen möchte. Die vielen Einstellschalter, weswegen einige nicht immer objektive Zeitgenossen den BMH gescholten haben, wurden von fast allen Spielern hoch gelobt. Zugegeben - die Präsentation der Einstellmöglichkeiten war nicht sonderlich gelungen, und die Benutzerführung fehlte; dies wird sich jedoch im kommenden Programm ändern. Aber wir werden die Einstellmöglichkeiten beibehalten, denn gerade hierdurch heben sich der BMH und der neue BM 97 von der Konkurrenz ab. Entscheidende, neue Aspekte sind vor allem die grafische (echte 65.000 Farben, 640 x 480 Bildpunkte) und soundtechnische Überarbeitung. Davon abgesehen wird der BM 97 mit einigen neuen Features aufwarten. Hier seien unter anderem gesprochene Spielkommentare, 3D-Spielszenen, interaktive Spielerverhandlungen, die Einführung von Interviews, Vorstandswahlen, Vereinswechsel, Zeitungsmeldungen, viele Ereignisse, abspeicherbare Torszenen, UI-Cup, ein neues Transfersystem, Lokalderbys und ein integrierter Editor erwähnt.

Nicht wenige BMH-Fans haben sich über das aus ihrer Sicht umständliche, da Icon-lastige Interface beschwert. Wie beurteilen Sie das aus heutiger Sicht, und was wird sich diesbezüglich beim BM 97 ändern?
Dieses Icon-System wird bei allen gängigen Betriebssystemen eingesetzt. Es ist demnach gar nicht so schlecht und umständlich. Da jedoch viele Einsteiger Probleme damit hatten, haben wir eine neue Benutzerschnittstelle integriert, die eine herkömmliche Schaltweise mit extrem hoher Flexibilität verbindet.

Viele BMH-User haben den „fertigen" Spielszenen des BMP nachgetrauert und empfanden den „Reality Modus" auf Dauer als nicht sonderlich reizvoll. Wie wird dies beim BM 97 gelöst?
Auf fertige Spielszenen haben wir im BM 97 bewußt verzich-



tet, da jeder Paß, jedes Laufduell erst während des Spiels berechnet wird. Andere Berechnungsweisen sind in Fußballsimulationen nicht mehr zeitgemäß. Der eigentliche Kritikpunkt war jedoch die schlechte Darstellung der Torszenen. Beim BM 97 wird sich hierüber niemand mehr beschweren. Auch die umfangreicheren Einstellungen der Mannschaft werden dem Manager, der sich nicht um jedes Detail kümmern möchte, auf einfachste Weise abgenommen.

Was ist aus der geplanten Modem-Option des BMH geworden? Wird das seit rund zwei Jahren angekündigte Projekt noch umgesetzt, oder muß man sich zu diesem Zweck den BM 97 kaufen?
Die Modem-Version ist aus technischen Gründen im BMH nicht möglich. Es wird sie aber beim neuen BM 97 geben.

Der BM 97 ist inzwischen der vierte Teil der Bundesliga-Manager-Serie. Können Sie sich vorstellen, andere populäre Sportarten (z. B. Boxen) aufzugreifen oder sich an völlig andere Genres zu wagen?
Sehr gerne. Bisher hat mich jedoch die Bundesliga Manager-Fangemeinde nicht dazu kommen lassen.

Einige Spiele-Designer (z. B. Peter Molyneux, Sid Meier, Chris Roberts) haben fast schon den Status eines Filmstars. Packt Sie da nicht die „Eifersucht", wenn Ihre Spiele zwar ebenso populär sind, Ihr Name aber weitgehend untergeht?
Mir reichen die Kartons voller Zuschriften. Die Software 2000-Kunden spielen die Programme gerne. Einige von ihnen schreiben mir das auch. Weitere Ambitionen hege ich nicht. Außerdem ist der wirklich große Erfolg meiner Programme eher auf Deutschland begrenzt.

Was fällt Ihnen spontan zu folgenden Themen ein?

... Bayern München
Im Europa-Cup unterstütze ich auch die Bayern, sonst eher weniger.

... Borussia Dortmund
Obwohl ich es eher mit dem FC Schalke 04 halte, habe ich im Gegensatz zu einigen Gleichgesinnten nichts gegen die Borussia.

... Bugs
Lassen sich leider niemals ganz vermeiden. Wer etwas anderes behauptet, hat noch keine Programme mit 2 MB Code geschrieben. Bei Software 2000 wird alles daran gesetzt, ein möglichst fehlerfreies Produkt auf den Markt zu bringen. Aber sollte ein Text mal nicht 100%ig mittig auf dem Bildschirm erscheinen, möge mir das der buggeplagte Nutzer verzeihen.

... Bundesliga Manager 98
Würde ich heute schon daran denken, kämen die Ideen alle in den BM 97.

... Deutsche Wirtschaftssimulationen
Sehr ausgereift, eher technisch orientiert, meist mit hoher Dauermotivation.

Steckbrief:

- Geboren am 19.04.1969 in Bonn
- Nach dem Abitur 1988 selbständig tätig
- Entwickelte zusammen mit Jens Onnen als „KRON Software" einige der in Deutschland meistverkauften Computerspiele, darunter Eishockey Manager (1993), Bundesliga Manager (1990), Bundesliga Manager Professional (1991) und Bundesliga Manager Hattrick (1994).
- Außer Spielen auch Programmierung von Steuer- und Anwendungs-Software.
- Beendet voraussichtlich 1997 sein Wirtschaftsinformatik-Studium.
- Seit 1992 verheiratet, zwei Kinder.

... Eishockey Manager 97
Es wäre gelogen, wenn ich derartige Überlegungen dementieren würde.

... Europameisterschaft 96
Spannend, teilweise Werbung für den Fußball. Auch wenn der deutsche Erfolg (ich will die Leistungen nicht schmälern) von günstigen Windverhältnissen in spielentscheidenden Situationen abhängig war.

... Familie
Ich werde nach besten Kräften unterstützt, um mit der Dreifachbelastung Familie/Programm/Studium klar zu kommen.

... Fanpost
Lese ich gerne, auch Kritik, sofern sie konstruktiv ist. Leider fehlt mir die Zeit, Fanpost in angemessenem Umfang zu beantworten.

... Freizeit
Die Zeit, die übrig bleibt, verbringe ich mit Sport. Hier stehen Squash und Radfahren oben auf der Liste.

... Fußball
Meine aktive Zeit ist schon lange vorbei. Aber als Zuschauer bin ich ab und zu vertreten.

... Hattrick! (Ikarion)/Hattrick! Wins
Der Markt läßt Raum für mehr als eine Fußballsimulation.

... Jens Onnen
Privat hat sich an unserem freundschaftlichen Verhältnis nichts geändert, auch wenn wir den BM 97 nicht gemeinsam entwickeln.
(Anm. d. Red.: Jens Onnen ist langjähriger Co-Autor von Werner Krahe und programmierte mit ihm u. a. BMP, BMH und den Eishockey Manager)

... Software 2000
Es ist schön, die Entwicklung der Firma von Anfang an beobachtet und sogar daran Anteil gehabt zu haben. Der Erfolg spricht für Software 2000.

... Studium
Ist fast fertig, mußte leider immer wieder dem Programmieren weichen.

... Windows 95
Sehr gute Ansätze. Läuft leider nicht immer so stabil, wie ich es mir wünschte. Wie gut, daß nicht nur meine Programme Bugs enthalten...

Herr Krahe, wir danken für das Gespräch.

Trend in Amerika: Spiele zu Figuren

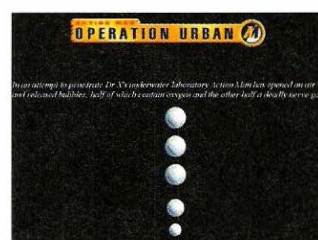
New Frontiers

In den Vereinigten Staaten zeichnet sich ein neuer interessanter Trend ab. Action-Figuren werden mit Computerspielen kombiniert, um die Zielgruppe zu erweitern und höhere Stückzahlen zu erreichen.

PC Gamer sind eine attraktive Zielgruppe. Jung, fortschrittlich, hoher Bildungsstand und gutes Einkommen sind Faktoren, bei deren Anblick den Marketingstrategen das Herz höher schlägt. Millionen wurden in die Marktforschung investiert, um die besten Methoden zur Cross-Promotion zwischen Spielen und anderen Produkten zu ermitteln. Die Ergebnisse der amerikanischen Studien dürften niemanden überraschen. PC Gamer investieren ihre Dollars in Spiele, Kinobesuche, Bücher, Comics und - wer hätte das gedacht - Action-Figuren!

Der ungeheure Boom im „Action Figure Business", angeführt von der Star Wars Serie „Power of the Force" (Kenner Toys), generiert jährlich mehrere Milliarden Dollar. Um die Vormachtstellung der Hasbro-Tochter Kenner zu brechen, ist Firmen wie Trendmaster, Mattel oder ToyBiz jedes Gimmick recht. In der Vergangenheit beschränkten sich diese Gimmicks auf kostenlose Comics, sprungfedergeladene Extremitäten oder Bonusfiguren. Trendmaster geht nun mit seiner neuen Serie „ID4", die auf dem Kinohit „Independence Day" basiert, andere Wege. Die insgesamt elf Produkte enthalten sogenannte Mission Disks, die jeweils eine Schlüsselszene des Films enthalten. Independence Day hat übrigens den Rekord für das erfolgreichste Debüt der Filmgeschichte aufgestellt. In nur fünf







Hasbro bietet auf seiner Webseite ein Online-Adventure an, in dem die Spielfigur Action Man die Hauptrolle spielt. Wie bei einem Rollenspielbuch müssen Sie Entscheidungen treffen, um in der Story voranzukommen.

Adressen im Internet

Bei folgenden Adressen können Sie weitere Informationen über Action-Figuren und die dazugehörigen Spiele einholen. Außerdem bieten diese Seiten immer aktuelle Hinweise auf zusätzliches Merchandising-Material. Eine echte Fundgrube für Liebhaber.

- www.galoob.com - **Galoob Action Toys (Star Wars, Micro Machines, etc.)**
- www.hasbro.com - **- Hasbro und Kenner Star Wars Toys und andere**
- www.trendmaster.com **- ID 4 Action Figuren und Hint-Seite für Mission Disks**
- www.virtualcomics.com **- Byron Preiss virtuelle Comics**

Togen überflog der Sci-Fi-Thriller des deutschen Regisseurs Roland Emmerich die magische Grenze von100 Millionen Dollar.

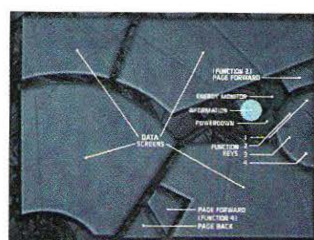
Eine Frage der Qualität

Leider erreichen die elf Mission Disks nicht den gleichen Produktionsstandard wie der technisch perfekte Film. Es handelt sich vielmehr um statische Grafiken, vor deren Hintergrund diverse Puzzles gelöst werden müssen. Dennoch darf sich Trendmaster mit der Tatsache brüsten, daß sie als erste Firma Computerspiele mit Action-Figuren kombiniert hat. Außerdem haben sich die Figuren, hinter der bereits erwähnten Serie „Power of the Force", überzeugend auf dem zweiten Platz etabliert. Wobei natürlich die Frage offenbleibt, ob dieser Erfolg auf die gigantischen Besucherzahlen des Films, die hohe Qualität der Figuren oder die Mission Disks zurückzuführen ist. Erheblich besser ist Trendmasters zweite Produktreihe. „Tarzan - The Epic Adventure" enthält Abenteuerspiele, die sich durchaus sehen lassen können, ohne jedoch den in der Spieleindustrie geltenden Anforderungen zu entsprechen. Es sollte bedacht werden, daß die Spiele den Verkauf der Figuren unterstützen sollen und nicht umgekehrt. Darüber hinaus sind die Spiele kostenlos, der Preis der Figur bleibt gleich.



Trendmaster bundelt seine Action-Figuren mit Bonussoftware. Eine interessante Marketing-Idee.







Star Wars CD ROM

Die Konkurrenz scheint die Zeichen der Zeit erkannt zu haben, denn zwischenzeitlich laufen bei Hasbro und anderen Firmen die Vorbereitungen auf Hochtouren. Während die Lizenznehmer für die Superhelden aus dem DC- und Marvel-Universum sich noch in Schweigen hüllen, hat Hasbro bereits konkrete und äußerst interessante Pläne für die multimediale Unterstützung seiner nächsten Star Wars-Inkarnation. Diese Edel-Serie besteht aus extrem realistischen, 30 Zentimeter großen Nachbildungen von Luke Skywalker, Darth Vader, Han Solo und Ben Kenobi. Im Gegensatz zu Trendmasters ID4-Missionen, die bequem auf einer Diskette Platz finden, enthält die neue Hasbro-Reihe vergleichsweise aufwendig produzierte Multimedia-Präsentationen auf CD-ROM. Jedes dieser Programme geht bis ins kleinste Detail auf den entsprechenden Charakter ein und beschreibt dessen komplette Lebensgeschichte sowie bevorzugte Rüstungen, Raumschiffe und Waffen.

Alle vorgenannten Unternehmen verfügen natürlich über unterstützende Präsenz im World Wide Web (Adressen im Kasten), allerdings läßt das Updating der Seiten etwas zu wünschen übrig. Trendmaster geht noch einen Schritt weiter und ermöglicht Zugriff auf ein vollständiges Tips- und Tricksmenü. Generell lohnt sich der Besuch dieser Seiten, informieren sie doch über neue Entwicklungen, auf deren Erscheinen man in Deutschland immer einige Monate länger warten muß.

Virtual Action Heroes

Virtuelle Action-Figuren in Form eines Online-Comics bietet Byron Preiss Multimedia im Web. Der Leser/User navigiert durch eine echte 3D-Umgebung und kann sich frei durch die Szenerie bewegen. Dies ermöglicht denselben Grad an Bewegungsfreiheit, wie man ihn aus Spielen wie Myst kennt. Zum Preis von jeweils $1,99 (Kreditkarte erforderlich) stehen sechs verschiedene Titel zur Verfügung, wobei Ihnen freisteht, ob Sie den Comic online erleben oder downloaden (ca. 4 MB pro Comic) wollen.



Comics im Internet: Byron Preiss Multimedia bietet diesen Service an.

PC Games Classics

Nur vom Feinsten

Kaum eine andere Budget-Software-Reihe strotzt derart vor Referenz-Spielen und Muß-man-gespielt-haben-Klassikern: Mit der vor kurzem aufgelegten PC Games Classics-Serie von Funsoft kommt man zum Taschengeld-Tarif an Top-Produkte, die oft nur wenige Monate zuvor noch 100 Mark oder mehr gekostet haben. Als Ergänzung zu unserem Überblick in der letzten Ausgabe informieren wir Sie diesmal über weitere interessante Titel in diesem Sortiment.



Indiana Jones steht im (Ur-)Wald: Wie kommt er über die Schlucht?



Das Intro von Day of the Tentacle zeigt die Mutation von Purpur-Tentakel.

Armored Fist

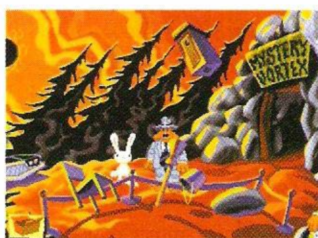
Auch wenn der zweite Teil bereits im Anrollen ist: Armored Fist gehört nach wie vor zu den aufregendsten Panzer-Simulationen, denn die Action kommt bei aller Realitätsnähe nicht zu kurz. Eine überarbeitete Voxel-Space-Engine (bekannt aus Comanche) zaubert atemberaubende 3D-Landschaften auf den Monitor.



Rebel Assault (LucasArts)



Armored Fist (Novalogic)



Sam & Max (LucasArts)

Day of the Tentacle

Das bisher beste LucasArts-Adventure: Begleiten Sie Hoagie, Laverne und Bernard auf ihrem Trip durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, und genießen Sie unterwegs die berühmt-berüchtigten Um-die-Ecke-denken-Puzzles, Gags am laufenden Band und aberwitzige Cartoon-Animationen.

Rebel Assault 1

Mehr als eineinhalb Millionen verkaufter Exemplare sprechen eine deutliche Sprache: Kein anderes Programm hat die Verbreitung von CD-ROM-Laufwerken stärker angeheizt als die interaktive Umsetzung der Krieg der Sterne-Trilogie. Gehört in wirklich jedes Spiele-Archiv!

Star Wars Screen Entertainment

Wie könnte man besser in den Tag starten als mit einer persönlichen Begrüßung durch Lord Vader? Und gibt es einen perfekteren Bildschirmschoner als umherwuselnde Ewoks und R2-D2s? Das Original LucasArts Screen Entertainment-Paket macht's möglich - ein ideales Präsent für jeden Star Wars-Fan.



Jagged Alliance (Sir-Tech)

Sam & Max

Zwei tierische Privatdetektive (ein knautschiger Hund und ein rabiater Hase) sind die Hauptdarsteller in dieser schrägen Adventure-Komödie. Die zynischen Kommentare des vorlauten Karnickels und die vielen Anspielungen auf bekannte Kinofilme sind nur zwei Gründe, warum man sich dieses perfekt animierte Zeichentrick-Abenteuer nicht entgehen lassen darf.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Die verfilmungswürdige Story führt den dreitagebärtigen Archäologen und seine charmante Begleiterin Sophia rund um den Globus. Die Suche nach der versunkenen Stadt Atlantis umfaßt gleich drei verschiedene Lösungswege, inklusive durchweg logischer Rätsel und prächtiger VGA-Grafik.

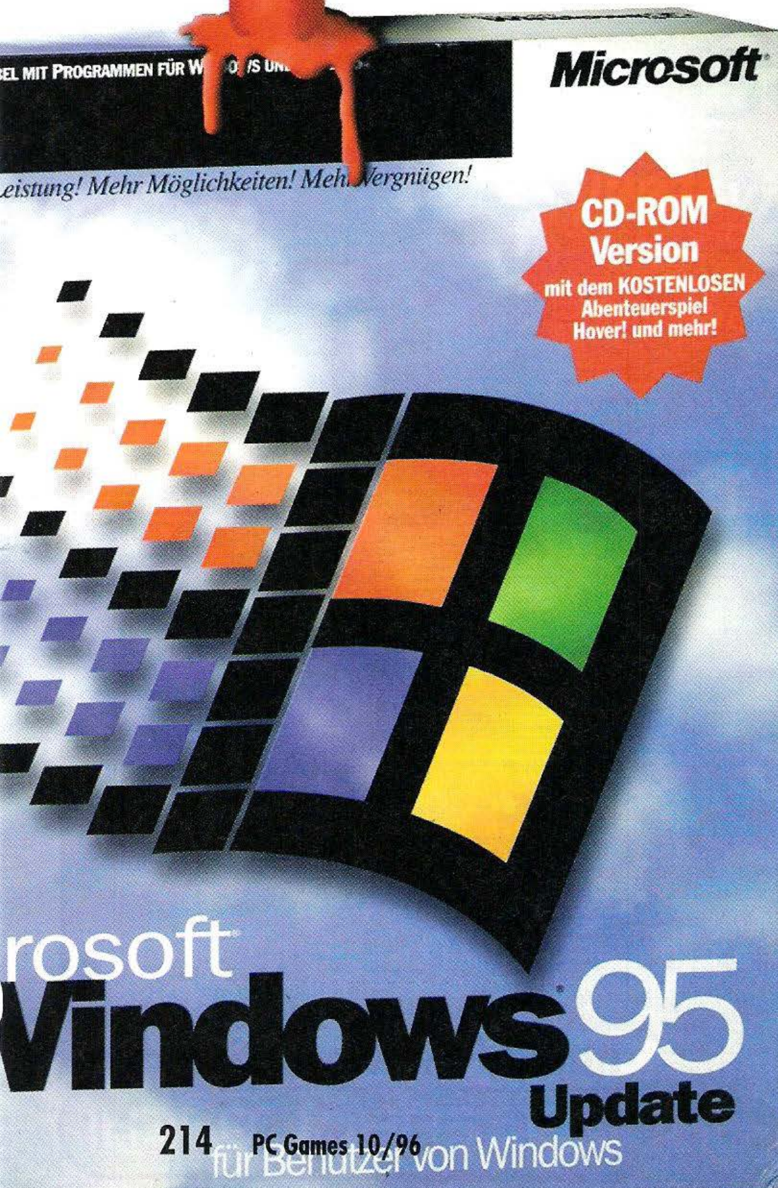
Jagged Alliance

Spannung bis zum Abwinken: Das mehrfach ausgezeichnete Action-Strategiespiel von Sir-Tech versetzt Sie auf eine abgelegene Südsee-Insel, wo Sie als Anführer einer Söldnertruppe mit den Schergen eines steckbrieflich gesuchten Schurken konfrontiert werden.

1 Jahr Windows 95

Happy Birthda

Ende August 1995: Tausende kaufwilliger Amerikaner versammeln sich lange Zeit vor der Ladenöffnung vor Computershops, Presse- und TV-Teams berichten über jeden dieser Massenaufläufe. Bill Gates feiert eine große Party, kauft kurzerhand den Rolling Stones die Rechte an dem Song „Start me up" ab und verschenkt die gesamte Auflage der London Times. Windows 95, das sagenumwobene 32-Bit-Betriebsystem, hat das Licht der Welt erblickt.



Das ehemals für Anfang des Jahres 1995 angekündigte Produkt sollte in kürzester Zeit DOS und Windows 3.x vom Markt verdrängen, nebenbei natürlich auch Konkurrenzprodukte wie Unix oder OS/2. Dank Plug&Play, automatischer Software(de)installation und einer „revolutionären" Benutzeroberfläche würde je-

Rainer Rosshirts Glückwünsche

Hug and Pray Win95 ERROR



Error 3041: Incompatible database version.
What did you do now?

OK

Windows 95 hat Geburtstag. Ein willkommener Anlaß, ein paar Worte darüber zu verlieren. Inzwischen frage ich mich ernsthaft, wie ich es lange Jahre ohne die reizenden Animationen aushalten konnte. Erst mit Win 95 kamen Farbe und Freude in mein eher tristes Computerleben. Aber auch Spannung und Abenteuer! Immer wieder überrascht es mich mit phantasievollen Fehlermeldungen, und wer einmal, vor Aufregung zitternd, gewartet hat, ob Win 95 die neue Soundkarte auch erkennt, weiß, was Spannung ist. Der Wechsel meiner Grafikkarte geriet zum echten Thriller, wobei es Win 95 jedoch immer wieder schafft, auf verschlungenen Pfaden zu einem Happy End zu gelangen. Ich möchte hier aber nicht schlecht von Billys Geniestreich reden. Windows 95 ist ein wirklich benutzerfreundliches Betriebsystem. Es ist nur in der Auswahl seiner Freunde etwas wählerisch! Es zwingt Dich auch, eingefahrene Pfade zu verlassen. Bei mir äußerte sich das in einem „CPU-Meltdown", der mich endlich dazu zwang, meinen lausigen alten DX/2-66 seiner Bestimmung zuzuführen - dem Sondermüll. Und da die Preise für Speicher drastisch gesunken sind, hatte ich auch nichts dagegen, meinen neuen Computer erst einmal auf 16 MB aufzurüsten. Ich Geizhals wollte einfach nicht glauben, daß 32 MB das Maß aller Dinge sind. Ich kann jetzt zwar nicht mehr oder schneller als früher auf meinem Computer arbeiten und spielen, aber ich habe die tollen Animationen beim Kopieren von Dateien - von dem netten Gimmick mit dem animierten Cursor ganz zu schweigen. Als Fazit würde ich gerne Thomas Kaschwitz zitieren: „Windows 95 kann einfach alles, dank 32 Bit. Wenn ich 32 Bit getrunken habe, denke ich auch immer, daß ich alles kann."

Rainer Rosshirt

ERROR WARNING


Windows wants more ram.


Please install 64mb of ram, windows will then run.

Where shall we spend our money today?

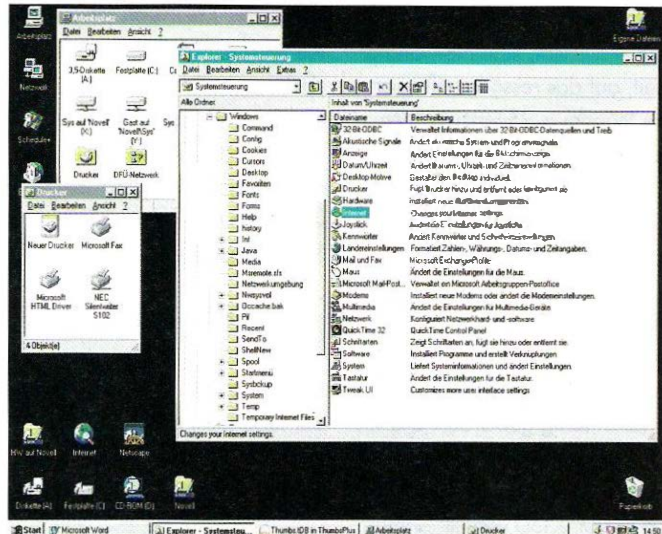
..., Windows 95!

der User die Stärken seiner Hardware und des Betriebsystems voll ausschöpfen können. Nach einem Jahr Windows 95 ist es Zeit für ein Resümee.

Licht und Schatten

Auf der Habenseite kann Microsoft eine wirklich gute Oberfläche verbuchen, die jeder halbwegs vernünftig programmierten Software zu einer leistungsfähigen und genormten Benutzerschnittstelle verhilft. Leider hält sich kaum ein Hersteller (auch nicht Microsoft selbst) an die Vorgaben der Betriebsystemprogrammierer. Da es darüber hinaus jedem Programm gestattet ist, nach Belieben in wichtigen Systembereichen zu wüten, ist Windows 95 im praktischen Einsatz kaum stabiler als seine Vorgänger. Gerade Spieleprogrammierer, die mit obskuren Kniffen versuchen, die Performance ihrer Software zu steigern, vergreifen sich gerne an den Innereien der Systemsoftware.

In weiser Voraussicht hat sich Bill Gates daher das Windows 95-Logo-Programm einfallen lassen, mit dem sich Hard- und Softwarehersteller die Kompatibilität ihrer Produkte mit Windows 95 bescheinigen lassen können. Die lasche Handhabung der zugrundeliegenden Regeln hat jedoch im Softwarebereich dazu geführt, daß auf ein Logo kein Wert mehr gelegt wird. Immerhin nimmt die Menge der „guten" Software ständig zu, auch Unterhaltungssoftware verläßt sich nun auf sinkende Hardwarepreise zur Geschwindigkeitsoptimierung.



Mit Windows 95 sind die Hardwareanforderungen drastisch gestiegen. Sogar ein 17"-Monitor ist zum unverzichtbaren Standard geworden.

Spiele für Windows 95

Im Vergleich zu Microsoft zeigten sich andere Softwareentwickler weit weniger zurückhaltend, was die Herstellung von Unterhaltungssoftware für Windows 95 betrifft. Die Liste der bisher erschienenen Spiele für Windows 95 mag zwar auf den ersten Blick eindrucksvoll sein, für DOS-Verhältnisse ist sie jedoch immer noch ausgesprochen kurz - kein Wunder, denn kein Softwarehaus, kein Programmierer wollte die Pläne bezüglich eventueller Windows 95-Spiele offenlegen. In der Branche werden zwar einige Versuchsballons gestartet, insgesamt herrscht aber noch eine abwartende Haltung.



Rätselhaft wie Microsofts Web-Pages ist auch die Softwarepolitik: In der gesamten Windows 95-Geschichte wurden gerade einmal 2 Spiele veröffentlicht.

Aliens
Afterlife
Assault Rigs
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix
Baku Baku
Beavis and Butthead: Virtual Stupidity
Board Games for 2
Brain Dead
BrainsBreaker
Bruce Jenner's World Class Decathlon
Chaos Overlords
Claim to Power
Close Combat
Comix Zone
Cyber Speed
Daley Thompsons Olympischer Zehnkampf
EarthSiege 2
Earthworm Jim
Ecco the Dolphin
Elisobeth I.
Evocation
Fire Fight
Georhaeds
Gnu Chess
Hardwood Solitaire
Hovoc
Hellbender
Hind
Knight Moves
Lemmings Paintball
Loony Labyrinth
Lion
Marathon 2: Durandal
Majestic - Part 1: Alien Encounter
MissionForce: CyberStorm
Moraff's Spherejongg
The Muppet CD-ROM: Muppets Inside
Panzer General 2
PBA Bowling
Pinball 95
Pitfall: The Mayan Adventure
Pressure Drop
Rainbow Balls
Return Fire
Return of Arcade
Rise and Rule of Ancient Empires
Rise 2: Resurrection
Savage
Separation Anxiety feat. Spiderman & Venom
Shell Shock
Shockwave Assault
Silent Thunder
Sliders
Solitairy Confinement
Space Hilk
Spud
Spycraft: The great Game
Starfighter 3000
Storm
SU 27-Flanker
The Hive
The Need for Speed Special Edition
The Scent of War 1: Damn Those Demons
Thingy
Tiles and Tribulations
Tomcat Alley
Top Gun: Fire at Will!
Total Monia
Total Mayhem
Trivial Pursuit
Under Pressure
Virtual Corporation
Vortex
Warhammer
Wing Commander IV
Wizardry Gold
Xcell
You Don't Know Jack
Zork: Nemesis

Nach zunächst zögerlichen Verkäufen kann Microsoft nun auf eine breite Basis an Windows 95-Installationen blicken; das einzig nennenswerte System auf dem Markt ist es dennoch nicht. Noch immer wird die meiste Software für mehrere Zielsysteme entwickelt, eine Notwendigkeit, auf das ressourcenfressende Windows 95 umzusteigen, besteht daher (noch) nicht.

DirectX - Revolution für den Spielemarkt?

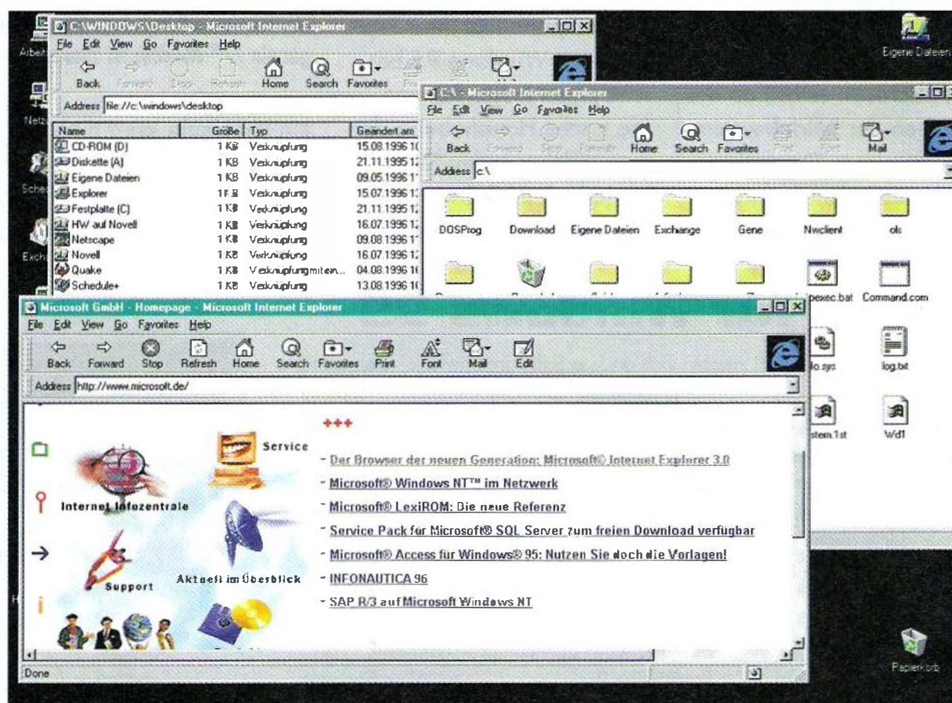
Im Juni 1996 - zehn Monate nach Verkaufsstart von Windows 95 - ist das Betriebsystem endlich fertig geworden. Die vor allem für Spieleentwickler interessante API-Familie DirectX wurde mit Direct3D vervollständigt; damit ist es bei grafikintensiven Applikationen möglich, von eventuellen 3D-Fähigkeiten einer Grafikkarte Gebrauch zu machen. Der Vorteil von Direct3D und den verwandten APIs liegt in der Treiberunabhängigkeit: wurden bis dato Flugsimulationen mit mehr oder weniger optimierten Treibern für Hunderte von unterschiedlichen Grafikkarten oder Joysticks ausgeliefert, kümmert sich nun das Betriebsystem um die Ansteuerung der Hardware. Kürzere Entwicklungszeiten für Spielesoftware dürften die Folge sein, auch die Hersteller von 3D-Grafikkarten dürften für eine standardisierte Treiberschnittstelle dankbar sein. Die Art der Spiele dürfte sich dank DirectX verändern: Mit DirectPlay sind netzwerkfähige Spiele (lokal und via Internet) vergleichsweise einfach zu implementieren. Microsofts Pläne für die Spieleschnittstelle DirectX sind damit aber noch nicht vollendet: im Herbst dieses Jahres wird Direct3DSound den Spieler mit dreidimensionalen Klängen versorgen - und dies auf jedem Stereosystem!

Stiefkinder

Bisher waren die verspäteten Bemühungen von Microsoft, Windows 95 zur ultimativen Spieleplattform zu machen, jedoch nicht von Erfolg gekrönt. Die Spielehersteller beobachteten zuerst den Markterfolg des Betriebssystems, und bis jetzt sind viele nicht bereit, sich voll und ganz den neuen Programmiertechniken zu verschreiben. Der Harwaremarkt zaubert ebenfalls keine 6-Achsen-32-Knöpfe-Joysticks oder 3D-Beschleunigerkarten in nennenswerter Qualität hervor. Da auch Microsoft nur zögerlich mit sogenannten „Killerapplikationen" Windows 95 zum absoluten Durchbruch verhilft, wird man diesem Treiben noch einige Jahre zusehen können. Die Liste der bisher von Microsoft für Windows 95 entwickelten Spiele ist recht kurz: gerade einmal die zwei Titel Fury 3 (eine Konvertierung von 3D Realms Entertainments Terminal Velocity) und Return of Arcade (eine Sammlung von uralten Spielhallenklassikern) kann Microsoft bislang vorweisen. Erst im Herbst diesen Jahres wird Microsoft mit Close Combat, Flight Simulator, Golf 3.0, Hellbender, NBA Full Court Press und Soccer zeigen, was der Betriebsystemhersteller unter 32-Bit-Spielen versteht.

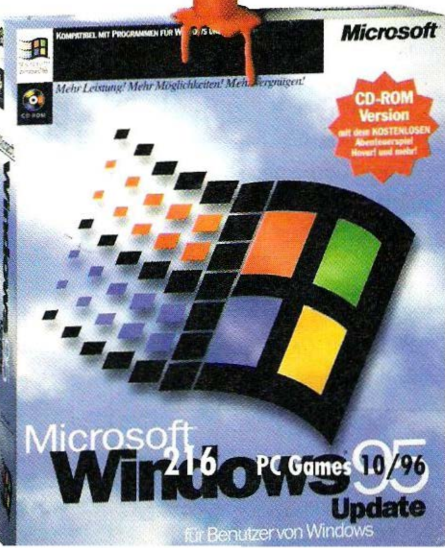
Harald Wagner

Windows 95 und kein Ende



Schöne Zukunft? Der Internet Explorer wird nächstes Jahr zum Dateimanager, Web-Browser und Desktop des „Nashville"-Add-Ons mutieren.

Mit Windows 95 hat Microsoft keineswegs den letzten Schritt für das End-User-Betriebsystem gemacht. Trotz zahlreicher Gerüchte, daß „Windows 97" und Windows NT 5.0 identisch sein werden, sieht der offizielle Windowsfahrplan ganz anders aus. Nach zahlreichen Service Packs wird Ende 1996 das Internet-Add-On „Nashville" erscheinen, im Jahr 1997 das Windows 97 alias „Memphis", und erst ein Jahr später werden Windows NT und die Windows 95-Linie eine gemeinsame Codebasis besitzen. Dennoch wird es auch danach mehrere Varianten des Betriebsystems geben: Eine geschwindigkeitsoptimierte Variante für Privatanwender, eine auf Sicherheit getrimmte Version für den Profimarkt, eine Serverversion etc. Ob darüber hinaus DOS jemals völlig aussterben wird, ist ebenfalls längst nicht sicher. Die Problematik, daß eine bestimmte Software nicht auf jedem verbreiteten Betriebsystem läuft, bleibt uns also bis auf weiteres erhalten.



LÖSUNGEN MIT PLÄNEN - ZUSAMMEN JE 19.95

7th guest ... L+P
abandoned places ... L+P
al'qadim-fluch d. djinn ... L+P
albion ... L+P
alien logic ... L+P
alien odyssey ... L+P
aliens - a comicbook adv. ... L+P
alternate reality the dungeon ... L+P
amazon ... L+P
amberstar ... L+P
anvil of dawn ... L+P
archib. applebrooks adventure ... L+P
bad blood ... L+P
bad mojo ... L+P
battletech ... L+P
beneath a steel sky ... L+P
bermuda syndrom ... L+P
betrayal at krondor ... L+P
big red adventure ... L+P
biing! (mit spielstand) ... L+P
bioforge ... L+P
black cauldron ... L+P
bloodnet ... L+P
bloodwych ... L+P
buck rogers 1 ... L+P
cadaver ... L+P
carrier command ... L+P
champions of krynn ... L+P
chewy - escape from F5 ... L+P
chronicles of the sword ... L+P
code name: ice man ... L+P
codes & hexadressen ... L+P
command & conquer ... L+P
companions of xanth ... L+P
conga ... L+P
creature shock ... L+P
crusader - no remorse ... L+P
curse of enchantia ... L+P
curse of the azure bonds ... L+P
cyberia ... L+P
cybermage-darklight awakening ... L+P
d; evocation; blown away ... L+P
daed.enc.-crit.path-ir.helix ... L+P
dark eye; d.of $_s$org; $_s$troll ... L+P
dark half ... L+P
darkseed 1+2 ... L+P
dark sun 1 - shattered lands ... L+P
dark sun 2 - wake of ravager ... L+P
death gate ... L+P
death knights of krynn ... L+P
demon's winter ... L+P
dig the ... L+P
discworld ... L+P
drachen von laas ... L+P
dracula unleashed ... L+P
dragon lore ... L+P
dragon's breath ... L+P
dragons lair (nicht cd-vers.) ... L+P
dragonsphere ... L+P
drakkhen ... L+P
dreamweb; universe; nietom ... L+P
dungeon master 2 ... L+P
ecstatica ... L+P

elder scrolls: arena ... L+P
eleventh hour ... L+P
elite (amiga/st) ... L+P
entomorph ... L+P
eric the unready ... L+P
eternam ... L+P
fade to black ... L+P
faery tale adventure ... L+P
fascination ... L+P
fatal heritage ... L+P
flashback ... L+P
flies - attack on earth ... L+P
flight of the amazon queen ... L+P
frankenstein - eye monst. ... L+P
freddy pharkas - frontier pha. ... L+P
future wars ... L+P
gabriel knight 1 ... L+P
gabriel knight 2 ... L+P
galdregon's domain ... L+P
gateway to the savage frontier ... L+P
gold rush ... L+P
guild of thieves ... L+P
guilty ... L+P
heart of china ... L+P
heimdall 1 ... L+P
heimdall 2 ... L+P
hell & bureau 13 ... L+P
helloween ... L+P
höhlenwelt saga ... L+P
holiday maker ... L+P
hook ... L+P
imperium romanum ... L+P
inherit earth (erben der erde) ... L+P
innocent until caught ... L+P
it came from the desert ... L+P
jagged alliance ... L+P
jewels of oracle ... L+P
jonathan ... L+P
journeyman's project 1+2 ... L+P
kathedrale ... L+P
kgb ... L+P
king arthur ... L+P
kingdom of magic ... L+P
king's quest 7 ... L+P
knights of xentar ... L+P
kult ... L+P
lands of lore 1 ... L+P
landsitz von marwille ... L+P
lost dynasty ... L+P
legend of faerghail ... L+P
les manley - lost in l.a. ... L+P
little big adventure ... L+P
loom ... L+P
lost eden; myst u. noctropolis ... L+P
lost files of sherlock holmes ... L+P
lost in time 1+2 ... L+P
lösungsbuch der flugsims ... L+P
lure of the temptress ... L+P
meinzoberranzan ... L+P
mewilo ... L+P
mission critical ... L+P
neuromancer ... L+P
orion conspiracy ... L+P

pawn ... L+P
personal nightmare ... L+P
phantasie 3 ... L+P
phantasmagoria ... L+P
pirates! ... L+P
police quest - swat ... L+P
pool of radiance ... L+P
pools of darkness ... L+P
populous ... L+P
ports of call ... L+P
prisoner of ice ... L+P
project firestart ... L+P
prophecy of the shadow ... L+P
questron 2 ... L+P
railroad tycoon ... L+P
ravenloft 1 - strahd's poss. ... L+P
ravenloft 2 - stone prophet ... L+P
rebel assault 1+2 ... L+P
red lightning ... L+P
return of the phantom ... L+P
return to zork ... L+P
rex nebular ... L+P
riddle of master lu ... L+P
rings of medusa ... L+P
ringworld ... L+P
rise of the dragon ... L+P
robox ... L+P
sam und max - hit the road ... L+P
schatz am silbersee ... L+P
sentinel worlds 1 ... L+P
sex vixens from space ... L+P
shadowcaster ... L+P
shadow of the beast ... L+P
shadow of the comet ... L+P
shadow sorcerer ... L+P
shannara ... L+P
shivers ... L+P
space quest 6 - spinal frontier ... L+P
spirit of adventure ... L+P
spycraft ... L+P
stadt der löwen ... L+P
star command ... L+P
star trek ds 9 harbinger ... L+P
star trek ng final unity ... L+P
stonekeep ... L+P
summoning ... L+P
superhero league of hoboken ... L+P
sword of aragon ... L+P
system shock ... L+P
talisman ... L+P
terra nova ... L+P
thunderscape ... L+P
time gate 1 knights chase ... L+P
torins passage ... L+P
touche - abent. 5. musk. ... L+P
transworld ... L+P
treasures of savage frontier ... L+P
ultima 8 - pagan ... L+P
uninvited ... L+P
urban runner ... L+P
veil of darkness ... L+P
vision ... L+P
vollgas ... L+P

warcraft 1 - orcs/humans ... L+P
warcraft 2 - tides darkn. ... L+P
warhammer-sch.geh.ratte ... L+P
wasteland ... L+P
waxworks ... L+P
ween ... L+P
willy beamish ... L+P
wing commander 3 ... L+P
wing commander 4 ... L+P
winzer ... L+P
wonderland ... L+P
woodruff-schnibble of azimuth ... L+P
zak mckracken ... L+P
zork 1 ... L+P
zork: nemesis ... L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

SAMMELBÄNDE je 25.-

mit Lösungen u. - wo vorhanden - Plänen zu mehreren Spielen)

Alone in Dark 1-3 ... L+P
bard's tale 1-3 ... L+P
conquests camelot/longbow ... L+P
cps lösungssammelband 1 ... L+P
dung. mast./chaos str. back ... L+P
eco quest 1+2 ... L+P
elvira 1+2 ... L+P
eye of the beholder 1-3 ... L+P
goblins 1-3 ... L
inca 1+2 ... L
indiana jones 3+4 ... L+P
ishar 1-3 ... L+P
king's quest 1-6 ... L+P
laura bow 1+2 ... L+P
legend of kyrandia 1+2 ... L+P
leisure suit larry 1-6 ... L+P
manhunter 1+2 ... L+P
maniac mansion 1+2 ... L+P
might & magic 3-5 ... L+P
monkey island 1+2 ... L+P
police quest 1-4 ... L+P
prince of persia 1+2 ... L+P
quest for glory 1-4 ... L+P
simon the sorcerer 1+2 ... L+P
space quest 1-5 ... L+P
spellcasting 101+301 ... L
star flight 1+2 ... L
star trek 25th + star trek 2 ... L+P
ultima 3-6 ... L+P
ultima 7/1+7/2+f.o.virt. ... L+P
ultima underworld 1+2 ... L+P
wing commander 3+4 ... L+P
warcraft 1+2 ... L+P
wizardry 6+7 ... L+P

ATTIC-Bücher je 24.80

das schwarze auge 1 ... L+P
das schwarze auge 2 ... L+P
08/96 das schwarze auge 3 ... L+P
der druidenzirkel ... L+P

DIE RATGEBER

JETZT SPAREN SIE RICHTIG!

- **Lösungen mit Plänen** kosten jetzt nur noch je **19.95**, statt bisher oft 30.-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** kosten jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie mal; Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu **mehreren** Spielen. Die enthaltenen Lösungen **mit** Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band bestellen.
- Bestellungen über unsere unten genannte **INTERNET**-Adresse sind schnell und preiswert.

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Eine Händler-Preisliste senden wir Ihnen gerne nach Eingang Ihres Gewerbenachweises zu.

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN



VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)
bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte ... DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme ... DM 9.95
(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheinentgelt)

TELEFON (0221) 925 714 27 mo.-fr. 9-17 Uhr
FAX (0221) 25 69 86
NEU!
INTERNET http://www.CPS-ONLINE.com

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte links die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig!

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen.! Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung der Anzeige sind ältere Angebote ungültig!

AUFTRAGGEBER PG 1096

NAME, VORNAME ...

STRAßE ...

PLZ ORT ...

TELEFON ... KUNDEN-NR. (falls vorh.) ...

JETZT

Ausgabe 10/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!

NACHBESTELLEN!



08/96



09/96



10/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❑ **PC GAMES CD-ROM 08/96** „Zak McKracken"	**zu DM 19,80**	
❑ **PC GAMES CD-ROM 09/96** „Pizza Connection"	**zu DM 19,80**	
❑ **PC GAMES Plus 10/96** „Slipstream 5000"	**zu DM 19,80**	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM	3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

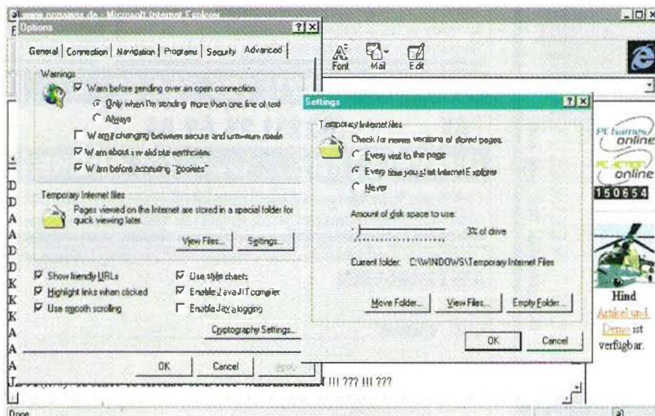
COMPUTEC

PCG Online

Ladehemmung

PC Games online

Mitte August diesen Jahres war es soweit: die Anzahl der Spieledemos, die von unseren Web-Seiten heruntergeladen werden können, hat die magische Grenze von 100 Stück überschritten.



Auch neueste Browsersoftware verlangt etwas Feintuning. Befindet sich jedoch ein Proxy zwischen PC und Internet, ist auch dies vergebliche Mühe.

Damit hat sich der PC Games-Server zu einem der größten Spieleserver überhaupt entwickelt, dank unserer schnellen Leitungen muß man dennoch nicht um einen schnellen Dateitransfer bangen. Auch das Chat-Café, vor allem zu Nachtzeiten ein gut besuchter Treffpunkt für alle Online-Jünger und -Jüngerinnen, kann trotz des regen Zuspruchs mit kurzen Antwortzeiten aufwarten. Dennoch erreichen uns Klagen, daß das Café des öfteren nicht funktioniere. Die Cacheeinstellungen verbreiteter Browser sparen zwar Zeit und Telefongebühren, gleichzeitig werden jedoch nicht immer aktuelle Inhalte gezeigt. Um im Chat-Café teilnehmen zu können, sollten Sie deshalb folgende Einstellungen vornehmen: Besitzer des Netscape Navigators sollten im Dialog „Network Preferences" das Überprüfen geladener Dokumente auf „Once per Session" stellen, Besitzer des Microsoft Internet Explorers unter „Advanced" die Settings auf „Every time you start IE" stellen. Sollte auch dies nicht helfen, sind Sie möglicherweise über einen Proxy-Server mit dem Internet verbunden, einer Art Cache, der oftmals veraltete Informationen bietet.

Chat-Termine

http://www.pcgames.de

Der Erfolg unserer letzten Chattermine (jaja, den einen mußten wir verschieben, die CeBit HOME kam urplötzlich und völlig unerwartet dazwischen) hat uns dazu ermutigt, auch diesen Monat die Chattermine zusammen wahrzunehmen. Keine Frage ging verloren, die beginnende multiple Chatter-Schizophrenie wurde gestoppt, und die Chatpage war wesentlich bunter. Wie immer finden Sie das Chat-Café unter der Internet-Adresse http://www.pcgames.de, am Eingang des Cafés werden aktuelle Terminänderungen angekündigt.



Thomas Borovskis



Oliver Menne



Petra Maueröder



Harald Wagner

Konferenzleiter:
Thomas Borovskis, Oliver Menne, Petra Maueröder, Harald Wagner

Termin:
Donnerstag, 19. September von 18.00 bis 20.00

Thema:
Thomas Borovskis in aller Welt

Dungeon Keeper und Tomb Raider, zwei große Titel kündigen sich an. Thomas Borovskis hat sich nicht lange bitten lassen und besuchte Bullfrog in England, um die neuesten Informationen über Bullfrogs Geniestreich zu erfahren. Auch Tomb Raider rief, und Thomas Borovskis folgte - diesmal nach Ägypten, wo neben Pyramiden, verseuchtem Wasser und freundlichen Afrikanern eine informative Pressveranstaltung lockte. Alle Fragen, die Ihnen diese Ausgabe der PCG offen läßt, können Sie an die nun bestens informierte Redaktion stellen.

Konferenzleiter:
Thomas Borovskis, Oliver Menne, Petra Maueröder, Harald Wagner

Termin:
Mittwoch, 25. September von 18.00 bis 20.00

Thema:
Easy Chattening - Teil 2

Was im ersten Teil von „Easy Chattening" nicht angesprochen wurde, kann Ende September nachgeholt werden: Allgemeines über die PC Games, Spezielles über einzelne Spiele, Persönliches über die Redakteure. Auch Philosophisches über die Welt, das Internet, Fast Food und Ägypten, sowie andere lebenswichtige Themen können diskutiert werden. Lediglich Chats über die Schreibweise des Titels „Easy Chattening" sind auf Oliver (ja der war's) Mennes Wunsch tabu. Zu viert werden wir versuchen, keine einzige Frage unbeantwortet zu lassen.

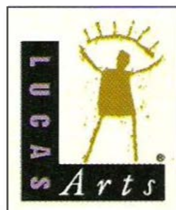
COMING UP!

DOWN IN THE DUMPS



Down in the Dumps befindet sich seit Wochen im Endstadium der Entwicklungsphase. Mit ein wenig Glück ist das Produkt bis zum nächsten Redaktionsschluß fertiggestellt. Aufgrund des völlig abgehobenen Humors und der phantastischen Grafik ist dieser Titel ein hoffnungsvoller Teilnehmer im Rennen um das „Spiel des Monats".

LUCASARTS



LucasArts gibt Ende des Jahres Vollgas. Es stehen zwar keine neuen Grafikadventures in der Pipeline, dafür kündigen sich aber einige hochkarätige Actionspiele an. Jedi Knight (3D-Actionspiel im Star Wars-Universum), Outlaws (Rauchende Colts im Wilden Westen) und X-Wing vs. Tie Fighter (neue Weltraumballerei) sind Titel, auf die bereits jetzt viele gespannt warten. Markus Krichel war vor Ort und berichtet über die kommenden Knüller. Als zusätzliches Extra finden Sie auf der CD-ROM eine Reportage über LucasArts und Szenen aus allen wichtigen Produkten der nächsten sechs Monate.



DER PLANER 2



Nach einigen unglücklichen Pannen, die tragische Terminverzögerungen nach sich zogen, scheint die Akte „Der Planer 2" bei Greenwood endlich abgeschlossen zu werden. Wir werden die Simulation für angehende Spediteure genau unter die Lupe nehmen.

PRIVATEER 2: THE DARKENING

Hat Sie unser Preview in dieser Ausgabe neugierig gemacht? Nach Aussagen von Projektleiter Erin Roberts ist die Privateer-Fortsetzung im September reif für einen ausführlichen Test. Anfang Oktober können Sie dann das Ergebnis unserer umfangreichen Testflüge im Wing Commander-Universum nachlesen: Schlägt Erin mit seinem Handels- und Weltraumkampf-Epos vielleicht sogar die Bestseller seines berühmten Bruders?



MOST WANTED

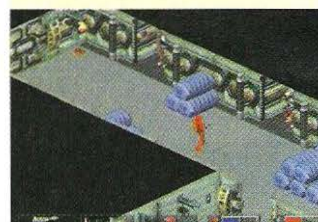
Im September frisch bei Ihrem Händler:

LINKS LS



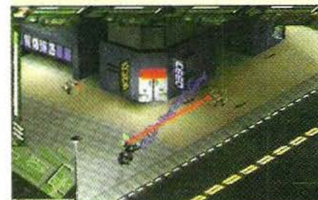
Nicht irgendeine, sondern DIE Golfsimulation: Die traumhaft schöne Grafik in TrueColor-Qualität sucht ihresgleichen.

CRUSADER: NO REGRET



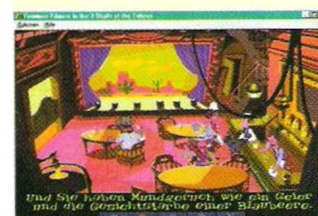
Vorsicht, hier wird scharf geschossen: Hochwertige 3D-Action in isometrischen SVGA-Levels - neu von Origin!

SYNDICATE WARS



For Pentium Only: Hardwareintensives Endzeit-Gemetzel von Bullfrog mit strategischem Tiefgang.

THREE SKULLS OF THE TOLTECS



Der wildeste Westen aller Zeiten: Das Warner Interactive-Adventure macht nicht nur wegen seiner irren Gags Laune.

Die PC Games Ausgabe 11/96 erscheint am 2. Oktober 1996